

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº12
375 Ptas
64
MAGAZINE
ZELDA 64
¡ANALIZADO!
REVIEWS DE:
Turok 2
V-Rally 99
F-Zero X
LucasArts contraataca con
ROGUE SQUADRON
¡GRATIS! LIBRITO CON GUIAS Y TRUCOS PARA 14 JUEGOS
PREVIEWS Y REPORTAJES DE:
PERFECT DARK
BODY HARVEST
RAYMAN 2
TONIC TROUBLE
8 414090 102780
00012


NINTENDO64
INFOGRAMES
ESPAÑA
La mejor simulación
de rally por fin en N64
V-RALLY
EDITION 99
NINTENDO®, NINTENDO 64 and are trademarks of NINTENDO CO., LTD - ©1998 Infogrames Multimedia et Photos : Sports Images.



Número 12 1998 31 Diciembre

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Los elfos y los trolls existen. Si los islandeses lo dicen no seremos nosotros quienes les llevemos la contraria: Islandia es uno de los países más prósperos, modernos y tecnificados del mundo, así que las certezas de sus habitantes nos parecen dignas de crédito. De hecho, en varias universidades islandesas hay departamentos consagrados al estudio científico de estos seres que nosotros, pobres ignorantes, teníamos por fantásticos, legendarios, puro folklore...

Tal es la consideración que se les tributa a los elfos en aquellas frías, blancas, técnicamente avanzadísimas latitudes, que las autoridades locales corrigen el trazado de las carreteras o el emplazamiento de nuevas edificaciones cuando se detecta que las obras proyectadas ponen en peligro la morada de alguna de estas enigmáticas criaturas (los elfos islandeses habitan, generalmente, en rocas de origen volcánico). El descubrimiento de que los elfos, los trolls y, ya puestos, las hadas existen resulta de lo más excitante. Estamos pensando en pillar el primer vuelo a Reykjavik en busca de algún descendiente de Link que nos confirme si, después de todo, en Legend of Zelda: Ocarina of Time lo que se narran son hechos verídicos. Si tal fuera el caso sería más apropiado llamar a la obra maestra de Miyamoto... History of Zelda: Ocarina of Time.

De todas maneras, Zelda 64 ya es histórico por otros motivos. Por un lado, es el Mejor Videojuego de la Historia. Por otro, es el análisis estrella de este número, el que hace 12 en la historia de Magazine 64. Es decir, que hemos cumplido un año. Reza el tango que «veinte años no es nada», así que uno ni te contamos. Es preferible, pues, dejar los homenajes y el autobombo para nuestro primer centenario. Esta vez nos basta con brindarte el presente ejemplar de M64, que resolverá tus dudas sobre qué cartuchos les deberías regalar a los chavales. ¡Buen viaje, Santa Claus!





PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 12 31 de diciembre de 1998

SUMARIO



PLANETA

ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 34









64 VISIÓN DE FUTURO

Desde la página 12



TUROK 2

¡Ha vuelto! Pero... ¿es mejor que GoldenEye? Magazine 64 disecciona la bestia antediluviana de Acclaim.

AL RESCATE

Duelo de titanes

Entre Link y Turok habrá algo más que palabras...

No es ninguna novedad que cada vez son más los cartuchos de N64 traducidos a la lengua de Cervantes. Pero sí es noticia æy muy malaæ que ¡Zelda 64 NO tiene textos en castellano! ¡Qué fea costumbre la de Nintendo! Las oficinas españolas de la gran N han recibido la versión PAL tan tarde que les hubiera sido imposible traducir los textos a tiempo para su lanzamiento navideño. O sea, que la culpa es de Miyamoto, que no entrega los deberes cuando toca. Te consolará saber que dentro la caja del juego encontrarás una guía con todos los textos en castellano. Menos da una piedra...

Por suerte, la otra gran bestia de estas fiestas no cojea del mismo pie. *Turok 2: Seeds of Evil*, el cartucho que ha roto todos los moldes (tamaño, puntuación, resolución y tiempo de desarrollo), SÍ está traducido. Las secuencias de voz se mantienen en inglés, pero todos los mensajes impresos sobre pantalla, los nombres de las armas y los menús harán gala de un perfecto castellano. Además, Acclaim nos ha dicho que el cartucho va acompañado de una guía completa con las traducciones de todas las secuencias de voz. ¡Genial!

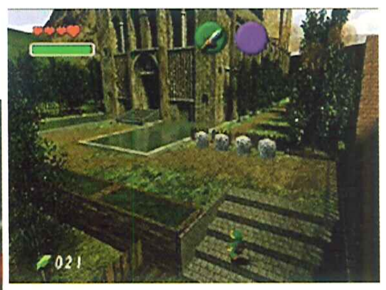
Si el idioma de los textos en *Turok*, un juego de tiros, es importante —debido a la complejidad de las misiones y objetivos— en *Zelda*, un juego de rol, lo es todavía más. ¿Qué opina Link de todo esto? «Oh, bloody hell!» (¿Cómo se maldecirá en japonés?)



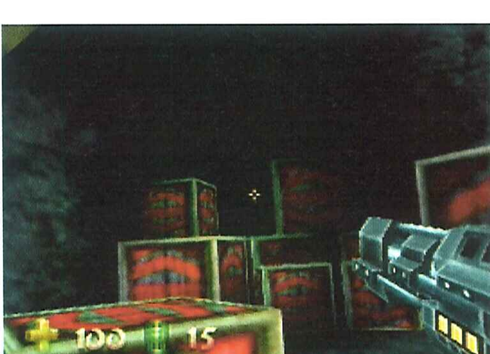
△ El Mejor Videojuego del Mundo ya está aquí. Repetimos: El Mejor Videojuego del Mundo ya está aquí.



△ **¡Menudo besugo! Aunque más besugo todavía es el culpable de que los textos en pantalla de Zelda 64 no estén traducidos al castellano.**



△ Mira qué escenario más maravilloso. En tu televisión se verá mil veces mejor aún.





LOS MÁS VENDIDOS

1 F-1 WORLD GRAND PRIX
2 1080° SNOWBOARDING
3 MISSION: IMPOSSIBLE
4 BANJO-KAZOOIE
5 GOLDENEYE 007
6 FORSAKEN
7 BOMBERMAN HERO
8 SUPER MARIO 64
9 COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
10 MARIO KART

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Juego duro

NFL BLITZ

NSC/MIDWAY	96M	 1/2	Disponible

Llegó justo antes del cierre de este número sin darnos tiempos a realizar un análisis a fondo, pero NFL Blitz, de Midway, es un vertiginoso título arcade de fútbol americano muy en la línea de Wayne Gretzy Hockey.

De hecho, se trata de un juego súper entretenido que pasa olímpicamente del realismo y los tintes de simulación del resto de títulos de fútbol americano, y reinventa este deporte con siete jugadores por banda, una carrera de treinta yardas para conseguir un primer down y un sistema de control sencillo basado en tan sólo tres botones. Las normas son pocas y las tácticas limitadas, razón por la cual, aunque deberás utilizar algunos trazos de estrategia, lo primero y principal es la violencia más bestia y el alboroto generalizado.
Se incita al juego sucio y los trucos más rastreros, tales como pisotear la cabeza del *quarterback* que acaba de conseguir un tanto. Nos encanta. La acción se desarrolla a una velocidad de vértigo (los puntos extra son gratis), a menos que te decidas por un partido con cuartos de dos minutos, pero aun así, es fácil que el marcador general supere los 100 puntos. El próximo mes te ofreceremos un análisis en toda regla. Mientras tanto, regocíjate con estas capturas.



Llega el momento de las extravagantes danzas de celebración.



Dallas Cowboys, una especie de Inter de Milán del fútbol americano.



En medio de un partido pueden aparecer pistas como ésta de gran utilidad.

Double sack. Seguro que duele. A ver si tienes más cuidado.

Guerra sin quartel

NFL QUARTERBACK CLUB '99

NSC/ACCLAIM	96M	 1-4	Disponible

Quizás no fuera tan jugable como el Madden '98 de EA, pero el QBC '98 del año pasado se vendió como churros en los Estados Unidos gracias a la licencia oficial y a unos gráficos impresionantes. Un año después, EA ha remozado los gráficos de Madden y ha llegado a un acuerdo con la NFL, así que QBC '99 no lo tendrá tan fácil esta vez.

Pero Acclaim no se ha dormido en los laureles; después de probar *QBC '99* podemos asegurar que supone una mejora considerable con respecto a la entrega del año anterior. Los gráficos están a años luz, y en esta ocasión los jugadores cuentan con una captura de movimientos de la calidad de *ISS*. Por ejemplo, las repeticiones de las duras entradas parecen extraídas de la vida real; los jugadores se desequilibran a empellones, pero no salen rebotados por todo el terreno de juego como sucedía en el original. Los buenos running-backs pueden incluso sacar del campo a los defensas que se atenazan a sus pies como lapas.

El sistema de pases también se ha mejorado, y ahora se utiliza el stick analógico para seleccionar al receptor al que quieres enviar el pase. El juego incluye 30 tácticas, cada una específica de un equipo, pero también puedes elegir las mejores

El destino de *QBC '99* es competir cuerpo a cuerpo con *Madden '99*. Que gane el mejor.



El nuevo diseño de los jugadores es excepcional, y sigue siendo en alta resolución.

Podrá utilizarse el Pak de Expansión de memoria, pero ¿para qué?



El enfoque lateral nunca ha sido nuestro preferido.

Los jugadores se apiñan para hacerse con el balón apepinado.



Si quieres más información sobre nuestra franquicia llámanos: (96) 373.94.71
http://www.globalgame-europe.com Email. info@globalgame-europe.com


Ray, consumido por las llamas (y no del deseo precisamente).

A punto de practicar el lanzamiento de grosella gigante.

El cráneo y los huesos indican que es mejor esquivar ese objeto.

¡Boing! Ray puede botar sin riesgo de lesionarse las rodillas.

Ray va a caer en el foso de lava. ¡Tssss!

Ray en el Festival de Eurovision. «Ven a mis BRAZOS, vida miaaaa».

RAYMAN 2

UBI SOFT	64M	1	1er Trimestre 99

Anatomía rocambolesca

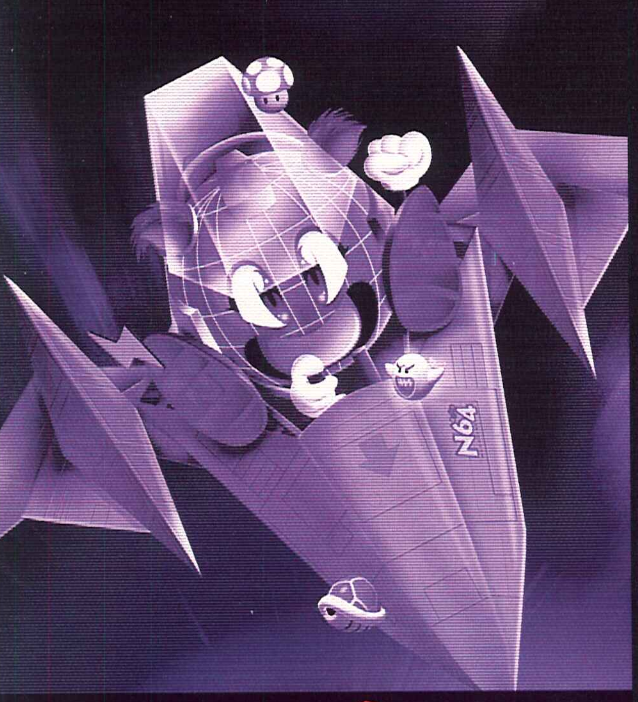
R ay qué? El Rayman original nunca llegó a conocer una versión en 64 bits, a pesar de las buenas críticas que recibieron sus encarnaciones para otros formatos allá por 1995. Si no reconoces al héroe de estrafalario diseño de estas capturas, te perdonamos.

Ahora bien, si estás familiarizado con el juego original esta continuación no te depara grandes sorpresas. *Rayman 2* conserva la animación veloz, el festín de niveles y la diabólica curva de dificultad de su predecesor. En una sección particularmente difícil tienes que saltar plataformas, trepar por redes, y usar las orejas de Ray como aspas de helicóptero para escapar del fuego implacable de una nave enemiga. Incluso el director de proyecto tuvo que recurrir a un código especial para pasarse esa sección, así que quizás habrá que suavizar un poco el nivel de dificultad para que los pobres mortales podamos aspirar a acabarnos el juego. Con todo, *Rayman 2* es de lo más divertido. Aunque está más en la órbita de un plataformas lineal como *Earthworm Jim 3D* que de uno basado en la exploración como *Banjo-Kazooie*, tienes libertad para deambular a tu antojo dentro de los límites de los niveles. Las secciones submarinas son especialmente atractivas (la ballena gigante es fantástica).

Gráficamente, *Rayman 2* es un plataformas de primera línea, con escenarios muy variados, muy poca niebla, y mínima aparición de elementos de la nada. Los personajes son bastante desagradables, pero Ray resulta lo suficientemente entrañable como para pasar por alto el inquietante hecho de que sus manos y pies se mueven sin la ayuda de brazos y piernas. Además, así será más fácil hacerle la autopsia cuando analicemos el juego dentro de un par de números.




Rayman 2 tiene mucho en común con Tonic Trouble, también de Ubi Soft.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

No te pierdas nuestra Investigación Especial sobre Tonic Trouble. *Desde la página 26.* GO! GO!



△ *Liquida a los guardias que se interpongan en tu avance al volante de la moto antigravedad.*



△ *Esto recuerda la neblina verdosa de la cámara con los huevos extraterrestres en Alien 2... No te acerques demasiado a eso que hay en el suelo.*



△ *El nivel de detalle supera con creces al de GoldenEye.*



▽ *Las bandas verticales a la derecha remplazan los medidores de energía de GoldenEye.*



PERFE

Perfect Dark	
NINTENDO/RARE	
Verano 99	1-4
Precio no disponible	

CT DARK

¿James qué?

James Bond habría vuelto a la escena de los 64 bits si los responsables de márketing de MGM no hubieran llegado a la absurda, surreal conclusión de que Electronic Arts estaba más capacitada que Rare para exprimirle todo el jugo a la licencia de *007*. Con todo, la sombra de *GoldenEye* es alargada y se proyecta poderosa sobre esta secuela de facto. Empleando una actualización del engine de *GoldenEye, Perfect Dark* presentará una similar combinación de sigilo, estrategia y objetivos que cumplir, pero sin las restricciones de la rigida trama de una película. Esta vez, los diseñadores de Rare han dejado volar su imaginación. El juego muestra escenarios más grandes y variados que *GoldenEye*, y la estética *Blade Runner* se deja notar en las escenas urbanas al aire libre.

Ello no implica que en *Perfect Dark* se haya sacrificado el admirable realismo de *GoldenEye*. Antes bien, Rare se ha esmerado en crear edificios y localizaciones que se puedan reproducir en la vida real. Tomemos como ejemplo el rascacielos de la corporación DataDyne, en el primer nivel: tiene una apariencia futurista, pero es un convincente bloque de oficinas, con escaleras de servicio, ascensores y un perfecto acabado exterior. Ésta es la clase de cuidado por los detalles que dejó babeando a todos los que tuvimos la oportunidad de ver el vídeo del juego en la ECTS (muchos volvieron a hacer cola para repetir).

El misterio envuelve todo lo relativo a la estructura que tendrá el juego, y Rare procurará mantenernos en vilo hasta el último momento. Por lo pronto, sabemos que habrá vehículos (hasta ahora, sólo tenemos constancia de la existencia de una moto flotante), secciones submarinas (incluyendo una nave alien enterrada en el fondo del mar), un modo multijugador, y personajes con quienes interactuar. Ignoramos cuántos niveles habrá exactamente, aunque nos extrañaría que fueran menos de 20, los que tenía *GoldenEye*. Y en cuanto al uso del pak de expansión de RAM para la alta resolución, el equipo de desarrollo no acaba de decidirse.

Sea como fuere, puedes estar seguro de que Rare se tomará todo el tiempo que necesite. *Perfect Dark* ya está en lo más alto de nuestra lista de juegos más deseados, pero no esperes la versión acabada hasta bien entrado el año que viene. El reloj parece pararse cuando más rápido quieres que corra.

▽ Esta sección parece un laboratorio de alta tecnología.

▽ Joanna resulta mucho más atractiva que Bond.

△ Y el homenaje a Blade Runner continúa en este lúgubre callejón futurista.

▽ ¿Qué te aguarda al final del pasillo? ¿Una fiesta sorpresa en tu honor?



◁ Una instalación subterránea. ¿Será de factura alien o lo habrá construido DataDyne con algún oscuro propósito?

DURABILIDAD ● **Ignoramos cuántos niveles habrá exactamente, aunque nos extrañaría que fueran menos de 20, los que tenía GoldenEye.**

GO! GO! ▷

Érase que se era

A juzgar por lo que Rare ha revelado hasta ahora sobre el argumento de Perfect Dark, el juego será de compra obligada para los fans de Expediente X y Blade Runner. La acción transcurre en el año 2023, en un mundo bajo el signo del neón, altamente tecnificado, y dominado por cárteles multinacionales secretos. Metido en la piel de Joanna Dark, agente secreto estrella del Carrington Institute, debes averiguar qué hay de cierto en los rumores sobre ciertos experimentos con aliens llevados a cabo por la poderosa y siniestra corporación DataDyne. Tus pesquisas pronto destaparán una sorprendente conspiración que implica a otros mundos, y contra la que el gobierno se muestra impotente. Como era de esperar, tendrás que hacer frente a graves peligros a fin de reunir suficientes pruebas para detener las maquinaciones extraterrestres de DataDyne.



Ojo al badil. Joanna intenta pasar desapercibida en ese bordillo.

Te presentamos a Joanna Dark



Aquí Joanna con un modelito ideal para practicar el espionaje. ¡Pero no ves que ya no se llevan las hombreras, tesoro!



Joanna parece recién salida de un cóctel de alto copete. ¿Dónde se habrá guardado las minas magnéticas?

Perfect Dark será el primer juego de sus características protagonizado por una chica. Olvídate de la siliconada Lara Croft y su cohorte de imitadoras: Joanna Dark es una heroína con mucha más clase. De momento, la hemos visto ataviada con un conjunto de body y chaqueta blindada, y con un vestido rojo y negro bastante ceñido con un dragón estampado. ¿Podría ser que cambiara de indumentaria según el nivel? Con toda seguridad, no llevará ese vestido para las exploraciones submarinas (aunque, si lo hiciera, probablemente aparecerían miles de pósters y figuritas para solaz de los morbosos).

Con las entrañas al aire

Ahora que Rare no tiene que preocuparse por la imagen que proyecta de un personaje de cosecha ajena, ¿seguirá la «senda Turok 2» de la ultraviolencia? En GoldenEye, los propietarios de los derechos de imagen de Bond no permitieron que el personaje protegido por copyright más preciado del mundo perpetrara actos de brutalidad extrema, de modo que el derramamiento de sangre quedó excluido del menú desde un buen principio. En cambio, con una estrella de su propio cuño, Rare podría, si así lo quisiera, incorporar toda clase de sanguinolentos efectos especiales, desmembramientos incluidos. No obstante, es poco probable que eso ocurra; al fin y al cabo, GoldenEye era aún más inquietante por la naturaleza aséptica, más sugerida que explícita, de su violencia. De momento, Perfect Dark contiene las técnicas de matar utilizadas en GoldenEye, e imaginamos que Rare se limitará a sustituirlas por algo parecido, pero no demasiado horripilante. En cualquier caso, unas cuantas manchas de sangre en las paredes serían recibidas de buen grado.

Jo se carga a un guardia desde una distancia prudencial.

Máquinas de matar

James Bond no tenía mucha libertad de elección en lo que a armas se refiere, obligado como estaba a usar versiones de pistolas existentes en la vida real. Sólo el láser de Moonraker æque, por cierto, sonaba bastante apagadoæ se apartaba de lo convencional. Joanna Dark dispondrá de un arsenal más futurista. La única arma que Rare ha presentado en sociedad es una fabulosa ametralladora que dispara balas rastreadoras de calor, al estilo del Lawgiver de Judge Dredd. Una vez has fijado la marca roja móvil en el objetivo elegido, aciertas seguro. Joanna puede empuñar un arma en cada mano, y es capaz de abrir boquetes en las paredes con minas magnéticas para acceder a áreas secretas.



Para despachar a estos aliens cabezones tendrás que acercarte un poco más. Imagínate cómo lucirán disecados en tu saloncito.





Multiplayer

El modo multijugador permanece en el más absoluto secreto, sin nadie en Rare dispuesto a soltar prenda sobre el tema. Nos han asegurado, eso sí, que dejará en mantillas a los deathmatch de GoldenEye, y que lo jugadores no sólo podrán luchar entre sí: tendrán muchas opciones a su disposición. No sabemos si eso se traducirá en partidas de Frag Tag, o en equipo, como en Turok 2, pero sospechamos que involucrará a montones de personajes, opciones de armas personalizadas e incluso vehículos. Te podemos anticipar que habrá un modo de cooperación para dos jugadores, todo un detalle por parte de Rare. Por lo demás, nos tenemos que conformar con repetir las ya inmortales palabras de Rare: «Sin comentarios».

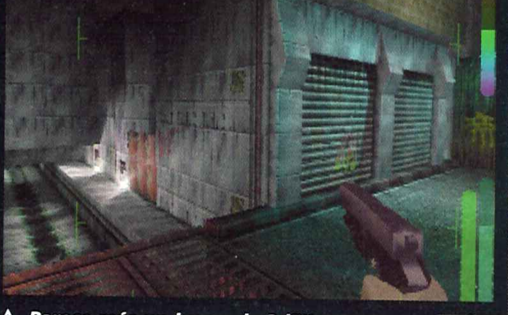


Aproxímate a este alien escudándote con un carrito.

Suena fantastico

Si tienes un proyector de cine doméstico, un equipo de alta fidelidad o un vídeo con Dolby Pro Logic, podrás disfrutar del glorioso efecto surround de Perfect Dark. Este efecto alarga la vida del juego, pues te permite oír el sonido de puertas que se abren, o de disparos lejanos, así como detectar fácilmente a los enemigos que te ataquen por detrás. Los usuarios de PC, que han gozado de estas filigranas sonoras desde hace años, aseguran que la única forma de jugar con Primeras Personas como es de recibo, es usando auriculares o altavoces cuadrofónicos. Gracias a Rare, pronto podrás experimentar estas sensaciones con tu N64.





Parece más un juego de 3dFX que un título de N64. ¿Será por de la expansión de RAM?

Quizás podrás oír los pasos de los enemigos sobre este suelo metálico.

CONTINUARÁ... El mes que viene tendremos más imágenes y noticias frescas de Perfect Dark.



Los Speeders también saben volar a gran altura, ¿qué te creías?

Parte de una secuencia de vídeo en Tattooine.

El sistema de control es una combinación de los dos disponibles en Ace Combat 2, de PlayStation.

Todas estas imágenes corresponden al modo en baja resolución del juego, sin Expansion Pak...

... pero aun así son una pasada, ¿verdad?

Cuidado con las explosiones: si te acercas demasiado tu Rumble Pak se volverá loco.

Más acción en el planeta natal de Luke.

ROGUE SQ

Volando voy, volando vengo, vengo

Puede que nos odies por recordarte el primer trabajo de LucasArts para N64: Shadows of the Empire, un trauma difícil de superar. También puede que al leer ese título hayan pasado miles de ideas desagradables por tu mente, pero nos perdonarás cuando sepas que... ¡el nuevo cartucho de los chicos de George Lucas es todo un juegazo! Bien, concéntrate: ¿cuál era el mejor nivel de Shadows of the Empire? ¡Exacto! La Batalla de Horth, el primero. Un simulador aéreo bastante decente. Por eso no te sorprenderá que para Rogue Squadron se hayan destilado todos los elementos de Shadows y se haya elegido como único género precisamente ése: la simulación.

No obstante, había ciertas cosas imposibles de reciclar o arreglar, como el odioso Dash Rendar, personaje central del primer juego. Esta vez, en lugar de un completo desconocido con la animación de un botijo, LucasArts ha decidido meternos en la piel de alguien mucho más familiar y agradable: Luke Skywalker. La suerte, efectivamente, nos ha acompañado.

En realidad, todo lo que se ha reciclado de *Shadows of the Empire* han sido el género de la simulación, el *engine* y unas cuantas texturas. Quizás la ayuda de Factor 5, el equipo de desarrollo que ha trabajado codo con codo con LucasArts (y que hace una eternidad anunció que estaba trabajando en un cartucho llamado *Thornado*, del que no se ha vuelto a saber nada), haya sido el pequeño empujón que el engine de Shadows necesitaba para hacer algo realmente espectacular. El caso es que, si no nos hubiesen dicho lo contrario, habríamos jurado que *Rogue Squadron* no comparte ni un solo píxel con su antecesor... ¿Se le puede llamar «su antecesor», aunque no se parezca en nada? Bueno, con su «lo que sea».

El mundo que se despliega ante nuestros ojos en *Rogue Squadron* es una traducción fiel y detallada de los escenarios descritos en la homérica odisea de la trilogía de George Lucas, y en la serie de novelas también llamada *Rogue Squadron*. Gracias a esto, reconocerás al instante todo un sinfín de localizaciones, naves, escenarios y enemigos. Todo casa con religiosa perfección en el mundo de *Star Wars*. Más que un juego, *Rogue Squadron* es un catálogo de la serie, un compendio de todo lo ideado en la factoría LucasArts, ¡el paraíso de Isaac Asimov! EL juego que cualquier fan de *La Guerra de las Galaxias* desearía tener: un «*Diccionario de Star Wars tamaño bolsillo*».

Todavía no sabemos cuál será el número exacto de niveles en *Rogue Squadron*, pero después de jugar largamente en las ferias americana y europea —E3 y ECTS, respectivamente—, podemos asegurar una cosa: hay muchos y ¡todos son enoooooormes! En cierta ocasión, nos montamos en un maravilloso X-Wing y nos fuimos a dar una vuelta por los cielos de Tattooine. Volamos y volamos, sin parar, la mayoría del tiempo en línea recta, y el escenario no se acababa nunca. Y no creas que las mismas colinas se repiten una y otra vez, ni mucho menos. Deambulando por entre las nubes, oteamos Mos Eisley, el Palacio de Jabba, el Foso de Sarlaac, el Desfiladero de Beggar, la residencia de Luke... Todas estas localizaciones no son para hacer bonito; sirven de escenario de acontecimientos importantes para el desarrollo de la trama.

Todavía es pronto para asegurar nada, pero... CREEMOS QUE LOS ESCENARIOS SON ALEATORIOS. Jugamos varias veces en el mismo nivel, y la ubicación de las diferentes construcciones del Desfiladero de Beggar no parecía ser la misma. El radar tampoco conservaba la estructura de las partidas anteriores, y de nada servía recordar dónde estaba cada cosa en la partida anterior porque, cuando ibas allí... ¡sólo había montañas! De la misma manera, cuando volábamos en línea recta hacia ninguna parte, las montañas y colinas no se repetían, y encontrábamos nuevos desfiladeros, nuevos enemigos, nuevas construcciones... Es como si, en lugar de un editor de escenarios, *Rogue Squadron* «autoeditase» los niveles en cada partida. ¿Será posible? ¿Nos lo habremos imaginado? ¿O acaso la percepción se distorsiona vista desde un X-Wing que surca los cielos? El mes que viene os lo confirmaremos. En cualquier caso, aunque los escenarios fuesen siempre los mismos, son demasiado grandes como para aburrirse de ellos. Y además, la inteligencia artificial de los malos goza de una lucidez shakespeariana: los muy —CENSURADO— nunca actúan de la misma manera. Rompen formaciones, o las mantienen, pero uno de ellos se sale del grupo para atacarte por la retaguardia, o huyen si hay muchas bajas en pocos minutos y regresan después con refuerzos... No hay dos partidas iguales, aunque intentes hacer todo de la misma manera. Es fantástico.

Y por supuesto, la variedad de objetivos está asegurada: hay una misión de rescate, por ejemplo, en la tienes que devolver a sus hogares a algunos de tus congéneres rebeldes, que están secuestrados y van a ser ejecutados en el Foso de Sarlaac; en otro nivel tienes que proteger un convoy; en otro destruir un convoy enemigo (bien protegido por multitud Tie Fighters, por supuesto); en otros sólo se trata de destruir determinadas construcciones enemigas...

Otras localizaciones que se han incluido en el cartucho son las minas de especias de Kessel, el océano de Mon Calamari, la ciudad de las Nubes, Endor... Por supuesto, todos en la Redacción estamos rezando por no encontrarnos con Ewoks en Endor. No lo soportaríamos (a no ser que el objetivo sea achicharrarlos a todos y extinguirlos de la faz del cartucho).

A ambos lados de Luke, como extensiones de sus poderosos brazos, estarán Wedge Antilles y Dack. Wedge fue el compañero de Luke, piloto de un X-Wing, en *La Guerra de las Galaxias*, y Dack vuelve de la muerte, después de haber demostrado su habilidad a los mandos de un Snowspeeder en *El Imperio Contraataca*. ¿Y qué hacen estos dos señores en *Rogue Squadron*? Pues ayudarte a acabar con el mal, como cualquier héroe que se precie. Ellos volarán (en sus respectivas naves) a tu lado en todas las batallas. De vez en

El Arte de Pilotar

Antes de emprender la batalla contra las fuerzas imperiales, Rogue Squadron te permite elegir una de estas maravillas artesanales. Por supuesto, hay más después; éstas son sólo las disponibles desde el principio.

X-Wing	A-Wing	V-Wing	Speeder
Una nave de batalla con cuatro láseres. Despliega o retrae las alas según la velocidad, y viene de serie con una simpática unidad R2.	De todas las aeronaves monoplaza, la A-Wing es la más rápida y adecuada para ataques aire-aire.	Este prototipo ha sido exclusivamente diseñado para el juego, y sus características de vuelo son aún «secreto de sumario».	Brillante, ideal para las batallas a baja altura. No obstante (a diferencia de las películas) aquí también sirve para volar alto. Aunque no haya nieve.
			

UADRON

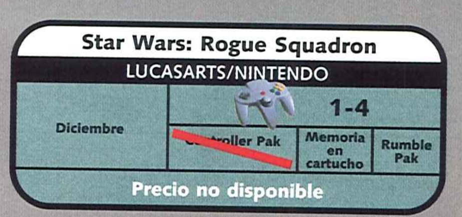
cuando te harán comentarios por radio y te enviarán mensajes en forma de texto en pantalla.

Todavía está por ver si estos dos pilotos de soporte estarán íntegramente controlados por la CPU o si podremos designarles unas determinadas funciones al estilo de *Ace Combat 2*, el simulador de vuelo de PlayStation. En éste juego de PSX podías decidir si querías que tu compañero te cubriera las espaldas, o que se cargara a las unidades de tierra, o de aire, o los objetivos principales... Esperamos que en *Rogue Squadron* haya alguna opción de este tipo, aunque por ahora no tenemos noticia de ello.

En lo que se refiere a gráficos, el juego es impresionante. En la versión que probamos en la E3 y la ECTS había un poco de niebla en el horizonte que no resultaba del todo atractiva, pero que en cualquier caso no afectaba en absoluto a la jugabilidad. El campo de visión siempre es enorme, los enemigos se mueven con fluidez y limpieza, las explosiones son soberbias y la velocidad —tanto de las naves, disparos y enemigos como de los frames por segundo— es alucinante. El grado de detalle de las texturas te dejará de piedra: cada ventanita de las naves, cada ala, cada motor, cada rueda de las unidades de tierra, cada disparo, cada elemento de los descomunales escenarios está perfectamente representado, a escala, con nitidez, limpieza y absoluta coherencia. Un trabajo fantástico.



El X-Wing es la mejor de las naves disponibles al principio.



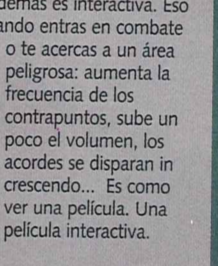
Y los efectos especiales de sonido están a la altura de las circunstancias: el zumbido —que no ruido de motores— de las naves enemigas de la serie *Star Wars* se ha transferido con exactitud al juego, en perfecto estéreo. Puedes reconocer un Tie Fighter con sólo oírlo, de lejos, con ese sonido característico de un avión que cae en barrena... ¡Se acerca, se acerca, se acerca...! ¡Aaarrrggghhh!

GRÁFICOS *El campo de visión siempre es enorme, los enemigos se mueven con fluidez y limpieza, las explosiones son soberbias y la velocidad es alucinante.*

Sin embargo, lo mejor de *Rogue Squadron* no es el sonido. Ni las texturas. Ni los enemigos. Ni siquiera los escenarios y el excelso sistema de control. Es...

Las explosiones son el pan de cada día en Rogue Squadron.

¿Y qué hay del sonido? La partitura de John Williams ha sido transferida con toda fidelidad, pero además es interactiva. Eso quiere decir que la música cambia cuando entras en combate o te acercas a un área peligrosa: aumenta la frecuencia de los contrapuntos, sube un poco el volumen, los acordes se disparan in crescendo... Es como ver una película. Una película interactiva.

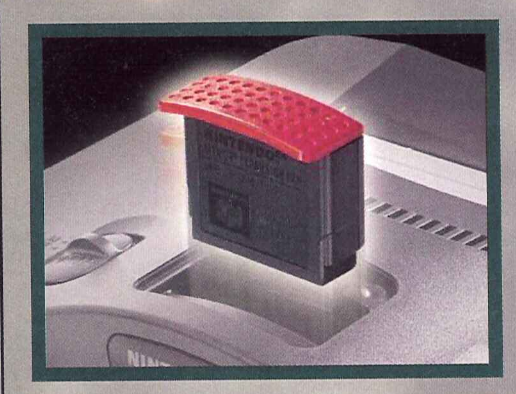


Un modelo ultrarrápido de Tie Fighter a tu izquierda; un Tie normal al fondo...



EL MODO EN ALTA RESOLUCION

Compara las capturas anteriores con éstas: ¿Qué ves? ¿No te gusta más? ¡640 x 480 píxeles! ¡Qué barbaridad!



Y lo mejor no es que aumente la resolución de los gráficos, sino que desaparece la niebla, aumenta el campo de visión, las texturas se definen más aún (por imposible que esto parezca), la cantidad de frames por segundo aumenta… Y todo por obra y gracia del Expansion Pak de 4 Megabytes de Nintendo. Tan sólo tienes que echar un vistazo a la página 59 —Análisis de *Turok 2*— para saber de qué te estamos hablando. O mira estas capturas y compáralas con las de las dos páginas anteriores, si lo prefieres. En cualquier caso, la diferencia se nota. Se nota MUCHO.



△ *La humilde nave de Luke se recorta en el cielo encapotado…*

△ *Esta es la situación más frecuente, ¿qué te parece? ¡Y no se pierde ni sólo frame!*

▽ *Este escenario se parece a…, ¿estará por aquí Joanna Dark?*

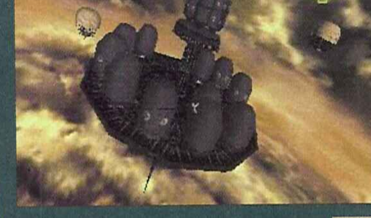
△ *Los mejores simuladores de PC sólo se acercan a estos gráficos (mientras tanto, PSX llora avergonzada).*

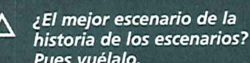
▽ *¡Qué cielos! ¡Qué texturas, qué naves! Qué… trompazo te vas a dar contra esa pared…*



△ *Un Tie de dos plazas. Ideal para lunas de miel un poco moviditas.*







△ *¿El mejor escenario de la historia de los escenarios? Pues vuélalo.*

Hoy por Tie y mañana por mie

Estos son los tres tipos de Tie Fighters que conocemos por ahora: el de toda la vida, el primero; un modelo biplaza, con una cabina hacia adelante y otra hacia atrás, mortal en las persecuciones (te disparan tanto si eres el perseguidor como el perseguido); y un modelo ultrarrápido, imposible de cazar si no es con un X-Wing.



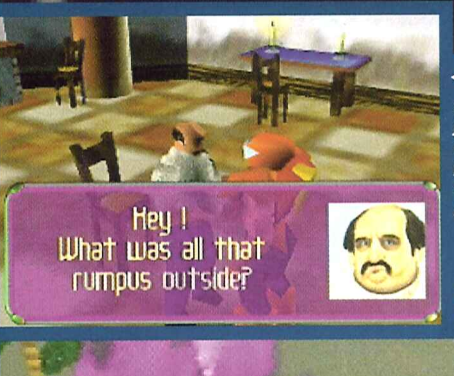




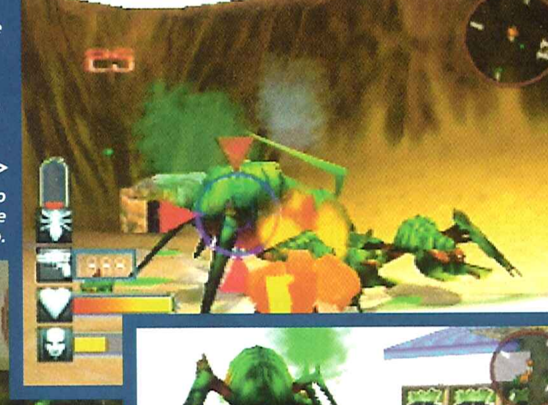
▽ *Alucina, vecina.*

△ *Con el Expansion Pak puedes ver kilómetros y kilómetros de escenario. Hasta donde alcanza la vista.*

△ *¡No, entre las patas no! Te vas a matar. Has visto demasiadas películas...*



«¿Qué es ese jaleo ahí fuera?», pregunta este apuesto personaje.



Hazlo picadillo de un disparo.





Drone King echa las papas. Se le habrán indigestado los piercings de alguna víctima...

Puedes machacar a algunos de los aliens Pulga como a humanos, pero no a éste precisamente.

BODY HARV

Este enorme híbrido de shoot 'em up, RPG y juego de acción hizo acto de presencia en la ECTS en su versión acabada. A pesar de que pasamos un montón de horas probándolo para preparar la Investigación Especial del número 9, aún nos queda darle un último vistazo al cartucho final, que debería caer en nuestras manos en cualquier momento.

La acción de *Body Harvest* transcurre en un escenario de 2.000 km2 de superficie distribuido en cinco mundos. Es, sin duda, el juego de tiros más grande que hemos visto, con el atractivo añadido de que se puede interactuar con los personajes, y que hay puzzles para resolver. Te encarnas en Adam Drake, uno de los pocos humanos que quedan, y tienes que viajar al siglo anterior para exterminar a los aliens depredadores que han ido cazando a tus congéneres hasta la práctica extinción del *Homo Sapiens*. Por suerte, otro de los supervivientes es una preciosidad llamada Daisy, que te aconsejará sabiamente durante de la misión. Como dicen los textos sagrados, «no es bueno que el hombre esté solo».

Body Harvest debería estar a punto de salir a la venta, y lo analizaremos así que tengamos el cartucho final. Entretanto, te obsequiamos con estas capturas inéditas y algunos de los mejores momentos que hemos vivido examinando el cartucho de prueba

Body Harvest	
INFOGRAMES/GREMLIN	
Disponible	1
Precio no disponible	



Esa especie de arco iris a lo lejos es un escudo alien que divide Java.



Ese bombón está de tu parte para lo que haga falta. Para eso no, picarón.



Destruye un Drone King y sus vísceras te salpicarán.



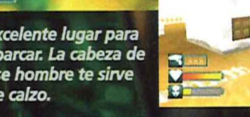
Masacres fabulosas

Entre las anécdotas más memorables de Body Haverst se cuenta el aniquilamiento de población civil. Pobres desgaciados. No se lo merecen, pero es que es tan divertido...La mejor masacre fue la que perpetramos en Grecia, donde finiquitamos al menos once personas con un lanzallamas. ¡Las mujeres y los niños primero!





A mí este civil me caía muy bien. A mi pistola, no tanto. ¡Qué pena!

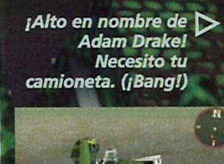


Excelente lugar para aparcar. La cabeza de ese hombre te sirve de calzo.

Vehículos fabulosos

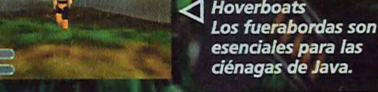
Hay incontables vehículos repartidos por el paisaje, y todos son útiles. Como hacen las veces de armadura, te conviene abandonar el que llevas cuando veas que su barra de energía está por los suelos, y pillar uno nuevo. El mejor que hemos conducido hasta ahora es el tanque Panzer en el nivel de Grecia, pero nos queda una pila por desubrir.

¡Alto en nombre de Adam Drake! Necesito tu camioneta. (¡Bang!)









Hoverboats
Los fuerabordas son esenciales para las ciénagas de Java.

Armas fabulosas

Puedes descubrir armas nuevas escondidas en las casas, en recompensa por tus progresos en el juego. Además de pistolas, rifles y ametralladoras, hallarás munición, explosivos, etc. Determinados vehículos llevan armas incorporadas: los tanques, por ejemplo, tienen cañones más potentes que los que puedes cargar encima.

Roba este rifle. Y no te olvides de probarlo con su propietario.







Manipula los explosivos con cuidado.

Enemigos fabulosos

De vez en cuando, una nube de bichejos depredadores aterriza en algún punto del nivel, y tienes que encontrarlos antes de que devoren suficientes humanos como para crear un mutante. Si destruyes un Drone King habrás librado de la muerte a bastante gente (así los puede matar tú mismo más tarde, si eso te divierte). Pero no te acerques demasiado o...





Una patrulla de bichos hambrientos. Es hora de pasar a la acción.



Adam, ¿qué se siente siendo un postre?

CONTINUARA...

El mes que viene publicaremos el Análisis de *Body Harvest*.



¡Mira qué efectos de luz más fantásticos! Y no te pierdas los pedacitos de alien volando por los aires.

Un paso en falso y te convertirás en un montón de cenizas. Tal vez no sea mala idea recurrir al perro volador.

Ha llegado la hora de los saltos de precisión. Fíjate en el pequeño robot.

Parece una bandada de murciélagos alien persiguiendo a un pimpollo en minifalda.

Toca esos chispazos eléctricos y todos los punks peregrinarán a tu sepulcro para venerar tu peinado.

Aunque todavía no se ha anunciado la fecha de su lanzamiento, a juzgar por el vídeo que vimos en la ECTS, este ambicioso shoot 'em up de Rare podría ver la luz mucho antes de lo que Nintendo había planeado.

Quizás pequemos de ingenuos al confiar en que el juego estará terminado dentro de unas pocas semanas, pero no hay duda de que el desarrollo de *Jet Force Gemini* está mucho más avanzado que el de *Perfect Dark*: ya se han distribuido los enemigos por los niveles, y los gráficos tienen el lustre de las obras acabadas.

De hecho, *Jet Force Gemini* parece destinado a erigirse en uno de los títulos visualmente más asombrosos jamás creados. Los efectos de luz son soberbios: sobre fondos de explosiones deslumbrantes se distingue la silueta de los personajes, y el arsenal sobrecoge por su espectacularidad. Aprieta el gatillo de un arma cualquiera para disfrutar de unos fuegos artificiales en tecnicolor con cadáveres de enemigos volando por los aires.

El resto de aspectos gráficos no se quedan atrás en calidad, haciendo de *JFG* un *Banjo-Kazooie* futurista con pistolas. Cabría describirlo como un *shoot 'em up* con secciones de saltos de plataformas, dosis de exploración, y montones de secretos que descubrir. Permanece en la incógnita si Rare adoptará la perspectiva en tercera persona para apuntar, como en *Body Harvest*, o si ensayará algo completamente distinto. Sea como fuere, considerando las grandes esperanzas que ha depositado Rare en este juego, estamos seguros de que nos depara más de una sorpresa.

En cuanto a los personajes, se te dará a elegir entre tres (Juno, Vela y el perro Lupus), y habrá al menos uno oculto para el prometido deathmatch para cuatro jugadores. También se ha previsto una opción de cooperación, donde una pareja debe luchar, en la misma pantalla, contra al maligno ejército insectoide de Mizar. Por otra parte, el desarrollo de la trama se podrá seguir a través de secuencias de calidad cinematográfica.

Da la sensación de que Rare fuera infalible. Ahí tienes, junto a *JFG*, a los esperadísimos *Perfect Dark* y *Twelve Tales*, sin olvidar otros proyectos secretos que se guarda bajo la manga. Con los equipos de desarrollo interno de Nintendo trabajando en sus propios *shoot 'em up*, y el desafío de Acclaim a las otras compañías independientes encarnado en *Turok 2*, parece que la N64 va a entrar en 1999 con muy buen pie.

¡Qué fondos tan detallados! Un molino de agua, unos aliens cantando himnos cumbayás junto al fuego... Pura poesía.

Una captura de una secuencia de vídeo. ¿Se trata de una nave oficial de Gemini, o de un caza de Mizar?

Gracias a las patas-cohete de Lupus, puedes adentrarte en la selva.





La sangre verde indica que aquí nadie se toma en serio las enseñanzas de Gandhi.

He aquí un arma imponente. Y le sigue una explosión no menos imponente.

Jet Force Gemini	
NINTENDO/RARE	
No disponible	1-4
Precio no disponible	

JET FORCE GEMINI

mascletá intergaláctica



No basta la explosión de una mina para amedrentar al osado Lupus.

Día de perros

¿Es Lupus el primer personaje canino de la N64? En Silicon Valley podrás controlar un montón de seres de aspecto perruno, pero Lupus es el único chucho con nombre. Nuestro amigo tiene reactores en sus patas, gracias a lo cual puede explorar el terreno desde las alturas. Además, su arsenal de misiles lo hacen mucho más peligroso que Snoopy o Niebla, el San Bernardo de Heidi.

CONTINUARA... ¿Habrá más noticias de *JFG* el próximo número? Probablemente...



Si caminas sobre la pelota los controles se invierten.

Las secuencias de video ambientan el juego.

Godzilla congelado. ¿Será el ingrediente secreto de las barritas de merluza?

Haz que la pelota rebote contra la pared para recoger las cartas.

Una vez hayas soltado la pelota, no la pierdas de vista.



Glover	
NINTENDO/HASBRO INTERACTIVE	
Disponible	1
8.990 pesetas	

GLOV

un guantazo a la



Siempre es una buena noticia que un nuevo desarrollador se embarque en la aventura de los 64 bits, y la bienvenida es todavía más entusiasta cuando el juego del debutante resulta ser innovador y terriblemente adictivo. No sucede a menudo, pero la ópera prima de Hasbro parece ser de ese tipo.

Vagamente inspirado en el clásico *Head Over*, para Spectrum, *Glover* te obliga a controlar dos versiones bien distintas del mismo personaje. La versión principal, un guante, es capaz de caminar sobre sus propios dedos, y despliega el tradicional muestrario de habilidades de los héroes de los plataformas. Así, puede colgarse del borde de un muro y pisotear a sus enemigos al más puro estilo *Mario* (apretando Z). Al principio, parece un plataformas en 3-D estándar, pero tan pronto localizas las pelotas —hay una en cada nivel—, el juego se transforma por completo. Puedes usar el guante para empujar la pelota en las partes llanas del nivel, lanzarla contra los obstáculos, arrojarla y recogerla, y hacerla botar como el mismísimo Kobe Bryant. El stick analógico hace que la bola se deslice como en una versión turbo de *Marble Madness*, y hay un montón de pequeños trucos y malabarismos que aprender. Incluso puedes rodar sobre la pelota, erguido sobre dos dedos.

TECNOLOGÍA ***Al principio, parece un plataformas en 3-D estándar, pero tan pronto localizas la pelota, el juego se transforma por completo.***

El objetivo en todos los niveles (hay 30 en total, bien surtidos de jefes y bonus) es conseguir que la pelota llegue al final de carreras cada vez más difíciles. No es mala idea explorar el terreno sólo con el guante antes seguir adelante con la pelota —más vulnerable—, aunque hay bastantes áreas a las que únicamente puedes acceder usando ambos. Además, los naipes de bonus esparcidos como si fueran monedas de oro, proporcionan puntos dobles si los recoges con la pelota.

Al pulsar el botón lateral derecho, la pelota adopta hasta cuatro formas distintas. La más útil es la colorida bola de goma, que rebota contra el suelo y las paredes, alcanzando áreas virtualmente inaccesibles. Otra forma es el boliche, demasiado pesado para lanzarlo, pero ideal para aplastar enemigos y abrir boquetes en los muros. A diferencia de la bola de goma, se hunde en las áreas acuáticas (para resolver algunos puzzles hay que accionar interruptores sumergidos). El tercer tipo es una bola de acero que bota un poquito y posee la cualidad de pegarse a los imanes de los niveles más avanzados. Para terminar, la pelota puede volver a su estado natural de cristal verde, cuya extrema fragilidad te obliga a ser extremadamente cuidadoso. El cristal multiplica por cuatro los puntos que proporcionan los naipes.

No hay nada parecido a *Glover* en la N64 (ni en ninguna otra máquina). Es una bocanada de aire fresco ante tantos clones fallidos de *Mario* que se nos vienen a la mente al mencionar las palabras «3-D» y «plataformas». En el correspondiente análisis comprobaremos si puede alardear de otras cualidades además de originalidad.



La pelota de goma flota, así que súbete encima y rueda hasta tierra firme.

Si lanzas la pelota contra ciertos enemigos...

... se la tragan. A ver cómo te las apañas para recuperarla...

CONTINUARA... El mes que viene *Glover* se examinará ante el tribunal de *Magazine 64*.

Ubi Soft es una de las compañías de desarrollo más grandes del mundo, con equipos de programación repartidos en todo el mundo (acaban de constituir uno en Sant Cugat, Barcelona). Este mes, hemos nadado hasta sus oficinas en Canadá para echarle un vistazo a Tonic Trouble.



△ Ya hemos despegado. Ed utiliza una pajarita para volar grácilmente.

◁ Explora los niveles a conciencia para aprender todos los movimientos, como en Banjo.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Tonic

Tonic Trouble	
UBI SOFT	
Principios de 1999	1
Precio no disponible	



△ Ed a punto de descubrir qué siente un pincho moruno.

¿Col? ¿Lechuga? ¿Coliflor? ▷ A Ubi Soft le gustan las verduras tanto como a nuestra redactora.

Un tomate bastante podrido. En cuerpo y alma... ▽



△ Ed relajado y de buen humor...

▽ Ed, con una expresión de cordura como la de Jack Nicholson en El resplandor.

▷ Ed tiene un ligero problema de retención de líquidos.



LOS ESCENARIOS DEL CRIMEN

Hay once mundos en Tonic Trouble, además de uno secreto al que sólo podrás acceder tras haber recogido los suficientes ítems de bonus escondidos en aquéllos.

ski slope

Ed acaba de aterrizar en la cumbre de una montaña. En este nivel debe descender hasta un lugar seguro.

south plain

Este nivel es tanto su propio mundo (has de encontrar a un inventor llamado Doc) como una encrucijada con accesos al resto de niveles.

doc's cave

Es el taller del inventor Doc, que ha sido hecho prisionero por los esbirros vegetales del malvado Grögh. Libéralo.

vegetable hq

Ha llegado la hora de que las verduras animadas por los vertidos tóxicos venguen a sus antepasados, asesinados con fines gastronómicos y alimenticios.

north plain

De camino al castillo de Grögh, en este nivel podrás demostrar tu destreza con el bastón mágico de Ed.

En honor a la verdad, hay que decir que Tonic Trouble ya no es un juego francés. Cuando te lo presentamos meses atrás, lo estaban codificando en París y, en teoría, faltaba poco para que estuviera acabado. Sin embargo, los trabajos se trasladaron a Montreal, en el área francófona de Canadá, donde se está ultimando su programación.

Ahora sí que está prácticamente listo: los niveles acabados, los puzzles escogidos y un ejército de testers pasando un montón de horas al día en las mazmorras de Ubi Soft para descubrir el más mínimo error. El lanzamiento tendrá lugar en enero o febrero, así que la suerte está echada.

Por si has olvidado de qué va... el héroe del juego es Ed, un alien sin brazos que surca el espacio sideral en su nave, y que un fatídico día deja caer por accidente un bidón de materia tóxica sobre la Tierra. El bidón aterriza justo sobre la cabeza de Grögh, un vikingo borrachín y ahí empiezan los problemas. El más serio es que los objetos inertes cobran vida y se vuelven de lo más peligrosos. Es el caso de las verduras asesinas. En castigo por semejante desmán intergaláctico, Ed debe ir a la Tierra y recuperar el bidón en poder de Grögh.

Esta sinopsis se desarrolla a lo largo de once niveles rebosantes de aventuras de plataformas en 3-D, extravagantes secuencias de vídeo, armas aún más raras y algunos gráficos fabulosos. Si la animación y el diseño de *Tonic Trouble* te son familiares es porque la mayor parte del equipo de desarrollo también se encargó del exitoso *Rayman* para PlayStation. «Más raro que un perro verde» sería una definición apropiada de cuanto acontece en el juego, si no del mismísimo Ed. Su cabeza de color púrpura y su carencia de brazos y piernas (que no de manos y pies) lo desmarcan de las estrellas de «peluche» de los plataformas de Rare.

Lo que más nos impresionó del juego cuando lo probamos fue la práctica ausencia de sfumatto davinciano (hablando en plata, de la condenada niebla). Los bordes están muy definidos y los colores, llenos de vida y matices, sin un asomo del tono grisáceo que afecta a tantos juegos que aparecen en otros soportes (*Tonic Trouble* también tendrá una encarnación para PC).

GRÁFICOS ● ***Los bordes están muy definidos, y los colores, llenos de vida y matices, sin un asomo del tono grisáceo que afecta a tantos juegos...***

Por lo que respecta a la jugabilidad, la cosa promete. Hay bastantes movimientos que aprender a medida que avanzas en el juego y los puzzles —¡uf!— rivalizan en dificultad con los de *Banjo-Kazooie* (de hecho, puede que hasta sean un poco más difíciles). Obviamente, a la versión de *Tonic* que probamos le quedaban muchos ajustes por hacer, sobre todo si sus creadores aspiran a que venda siquiera la mitad de cartuchos que *Banjo*, o a que robe un poco de luz a *Conkers Quest*, cuando sea que éste salga. De momento, sí que puede vérselas con *Space Station Silicon Valley*, del que te hablaremos el mes que viene. N

ED EL HABILIDOSO

¿Correr, saltar y disparar? Mucho más que eso. A lo largo del juego Ed puede aprender a hacer un montón de cosas.

Movimientos
- *Caminar y saltar con el stick analógico.*
- *Dar un paso lateral.*
- *Colgarse de plataformas.*
- *Nadar.*
- *Volar (al estilo de Banjo). Para ganar altura, Ed aprovecha corrientes de aire caliente.*

Ataques con el bastón mágico
- *Explosión: apuntando en primera o tercera persona.*
- *Golpes.*

Otros
- *Puede utilizar el bastón mágico como palanca para izar cosas.*
- *Puede utilizar el bastón como si fuera un zanco para dar brincos.*

Trouble

Prepárate para el ataque de las verduras mutantes.



No puedes elevarte así por las buenas con la pajarita. Necesitas una corriente de aire caliente.

Ed nos deleita con un concierto para clarinete de Mozart.

Una cosa rosa con escopeta. Y no es Elmer, el cazador.



¿No te apetece darle un achuchón? Vamos a adoptarlo como mascota. Mejor no, que el dire se pone celoso.

canyon

Ed usa una especie de pajarita para volar por el nivel. En el más puro estilo *Pilotwings*, aprovecha las corrientes de aire caliente para ganar altura.

pyramid

En *Tonic Trouble* la naturaleza de la acción cambia según el nivel. En Pyramid no tienes que disparar o luchar, sino resolver puzzles propios de un juego de aventuras.

steam cooker

Se trata de la factoría que Grögh ha construido con el objetivo de conquistar el mundo. En este nivel te enfrentarás a sus guardianes.

grögh's kingdom

El juego se acerca a su fin y las cosas se van complicando. Ya falta poco para el combate con Grögh.

crazy tower

Ante la persistencia de Ed, Grögh opta por batirse en retirada. Cuando llegues a éste, su último refugio, prepárate para el duelo final.

bonus!

Accederás a él tras haber recogido suficientes ítems en los niveles anteriores. Algunos están tan escondidos que Ed sólo puede conseguirlos ejecutando movimientos que ha aprendido en niveles avanzados. Por lo tanto, tendrás que volver atrás para exprimir el cartucho al máximo.

Uno de los más destacados dirigentes de Nintendo habla en exclusiva para M64 sobre el pasado, el presente y el futuro de la N64...

«Mmmm, buena pregunta, esteee... Carlos. (Susurra) ¿Quién demonios es este tipo?»

INTERROGATORIO ESPECIAL

Howard Lincoln

Presidente de Nintendo América.

PERO, ¿QUIEN DEMONIOS ES HOWARD LINCOLN? Howard Lincoln nació en Oakland, California, durante la Segunda Guerra Mundial. Después de graduarse en derecho en la universidad, sirvió como juez castrense durante la guerra de Vietnam. Más tarde pasó a formar parte de un bufete de abogados en Seattle, en la costa oeste.

NCL (Nintendo Japón) comenzó su actividad comercial en Estados Unidos en 1981 y, cuando Mino Arakawa, presidente de la compañía, necesitó redactar un contrato de distribución, conoció a Lincoln. Sin embargo, el primer trabajo importante del abogado para Nintendo se produjo cuando se vio envuelto en la promoción comercial del primer juego de Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong*. El juego arcade tuvo un éxito fenomenal y los beneficios de la



M64 pudo entrevistar a Howard Lincoln en una de sus contadas apariciones en la ECTS (European Computer Trade Show, la expo de videojuegos más grande de Europa). Nos reservó media hora en su apretada agenda, que aprovechamos para interrogarle sobre los temas más candentes del mundo Nintendo.

M64: En años anteriores, Nintendo nunca había tenido una presencia muy importante en la ECTS. Ahora, de repente, ha copado uno de los espacios más grandes de la muestra, y usted se ha tomado el tiempo y la molestia de comparecer en persona. ¿Por qué ese súbito cambio en su política?

Howard Lincoln: A principios de 1998 decidimos que íbamos a dedicar más recursos a la explotación del mercado europeo. Concedimos varias ruedas de prensa, pusimos a la recién creada Nintendo Europa a cargo de todas nuestras filiales europeas y las hicimos trabajar con nuestros distribuidores independientes. También centralizamos nuestro programa de editoras asociadas, en lugar de recurrir a NCL (Nintendo Japón). En un encuentro de compañías editoras que tuvo lugar en Roma anunciamos que una de nuestras iniciativas dirigidas a demostrar nuestro compromiso con Europa y los usuarios europeos de N64 iba a ser una presencia importante en la ECTS. Estoy convencido de que este compromiso se reforzará en los próximos años.
Nuestra asistencia es un modo de decir que Nintendo está dispuesta a mantener y aumentar su cuota de mercado a costa de Sony en 1998, gracias a juegos como The Legend of Zelda y Perfect Dark. Creo que podemos mejorar mucho y acortar distancias en años venideros.

Traducción de M64: Nintendo ha establecido Nintendo Europa para que los juegos que se

producen por estas tierras cuenten con la aprobación para su producción aquí en Europa. Antes tenían que pasar por Nintendo Japón, un procedimiento largo y costoso. Ahora que resulta más fácil publicar juegos, esperamos muchas mejoras en el desarrollo.

Lincoln habla de... EL 64DD

El 64DD no llegará a Europa o a Estados Unidos ni en 1998 ni en 1999. Quizás aparezca en el mercado japonés a mediados de 1999.

M64: Es una estupenda noticia para todos los que vivimos en Europa. ¿Significa también que los juegos se lanzarán en Europa a la vez que en Japón y Estados Unidos?

Creo que el lapso de tiempo se reducirá de forma considerable. En algunos casos excepcionales la situación continuará igual (por ejemplo, no estuvimos a tiempo de que el lanzamiento de 1080° Snowboarding *coincidiera con la temporada de esquí europea, por lo que hemos tenido que esperar hasta octubre de este año para editarlo). Sin embargo, la mayoría de las novedades, como* Rogue Squadron *o* Zelda, *tendrán un lanzamiento europeo casi simultáneo con los de Estados Unidos y Japón.*

M64: Todo el mundo está desesperado por echarle el guante a Zelda. Dada la cantidad de tiempo que se está invirtiendo en su desarrollo, los retrasos y toda la publicidad que se le ha dado al asunto, ¿cree posible que se satisfarán las expectativas?

Un periodista del Washington Post lo dejó bien claro después de ver el juego en una conferencia de prensa en Redmond (la sede de Nintendo América, en el estado de Washington, cerca de Seattle). Describió a Zelda 64 *como «el Lo que el viento se llevó de los videojuegos». Y eso es precisamente lo que nosotros pensamos de este título: es la obra maestra de un maestro (Shigeru Miyamoto), representa un salto abismal en creatividad y, cuando los jugadores lo prueben, comprobarán que se ha establecido un nuevo estándar de gran calidad con el que todo el mundo deberá competir a partir de ese momento.*

Es el «Lo que el viento se llevó» de los juegos porque, en el caso de la película (estrenada en 1939), todavía se la cuenta entre las grandes. Aún puede televisarse, por enésima vez, y conseguir récords de audiencia. Y eso es lo que creo que sucederá con Zelda: *no pasará de moda, será un hito en la historia de los videojuegos y, dentro de 60 años, todavía habrá quien juegue con él.* The Ocarina of Time *marcará una época, se merece toda la publicidad que está recibiendo. Como mínimo, los que pudieron probarlo en la conferencia admitieron que las cifras de ventas que hemos previsto (queremos vender un mínimo de dos millones de copias en los Estados Unidos entre el 23 de noviembre y el 31 de diciembre) son demasiado conservadoras.*

Será un gran juego. Y la conversión PAL es fantástica, no tiene nada que envidiar a la NTSC original.

M64: ¿Cree que estará a punto para su lanzamiento en Europa estas Navidades?

Sí, seguro que sí. Todavía no tenemos una fecha oficial, pero casi podría asegurar que su lanzamiento se producirá allá por la última semana de noviembre o la primera de diciembre.

M64: Si retrocedemos en el tiempo y analizamos la historia de la N64 y su lanzamiento, ¿cree que Nintendo podría haber llevado las riendas mejor a como lo hizo?

Sí y no. «Sí» en el sentido de que deberíamos haber contado antes con programas asistentes de desarrollo y haber previsto que sería muy, muy difícil para las compañías desarrolladoras llevar a cabo la transición de las 2-D a las 3-D. El enorme salto de calidad que supuso Mario 64 *no hizo más que empeorar las cosas, ya que conllevaba un gran distanciamiento con el resto de empresas de desarrollo que querían equipararse.*

«No» en el sentido de que tanto en Europa como en Estados Unidos hicimos una gran labor con su lanzamiento. La cantidad de unidades vendidas fue impresionante. Por ejemplo, en Estados Unidos conseguimos adelantar a Sony y acabamos 1997 muy igualados por lo que se refiere al total de máquinas instaladas. Lo malo es que en 1998 sufrimos un duro varapalo debido sobre todo a la escasez de títulos de calidad.

Hicimos un buen trabajo de lanzamiento, y conseguimos llevarla a muchos hogares. No obstante, cualquier reproche que puedan hacernos los usuarios de N64 por la falta de títulos de primera fila en 1998 se quedará sin fundamento en cuanto vean la cantidad de juegos fascinantes que tenemos preparados para estas Navidades y fechas posteriores.

Una de las razones por las que ha escaseado el software para N64 hasta ahora ha sido la decisión (bien meditada) de Nintendo de posponer juegos que podríamos haber lanzado antes en pro de su perfeccionamiento. Banjo-Kazooie *es un buen ejemplo de ello. Además, creo que en 1999 podremos contar con más juegos en el mercado desarrollados por Rare que en ningún otro año hasta la fecha.* Perfect Dark, Jet Force Gemini, Twelve Tales: Conker 64..., *y vendrán más, como* Donkey Kong 64.

Traducción M64: Definitivamente, Donkey Kong se está produciendo en la sede de Rare. Ya lo sabíamos, pero no habían querido confirmarlo. Nintendo sigue fiel a su política de Calidad antes que Cantidad. Bueno, «fiel casi siempre», porque Cruis'n World y su continuación no parecen formar parte de tan sana política...

M64: ¿Ha tomado Nintendo la decisión poner más herramientas de desarrollo a disposición de la comunidad de programadores? ¿Vamos a ver juegos de nuevas compañías de desarrollo?

Sí. Las compañías que apoyaron a la N64 desde el principio ganaron mucho dinero. A medida que la cuota de máquinas vendidas iba aumentando, muchos desarrolladores independientes se percataron de las razones de peso para apoyar esta plataforma. Hemos cerrado un trato con EA que nos asegura la presencia de sus títulos deportivos más importantes en el entorno de la N64, y también estamos recibiendo buenas muestras de casi todas las



«Como no me consiga una copia de Zelda en un minuto me voy a comer su hígado regado con un buen Rioja.»



En el stand de F-Zero se pudo contemplar la primera versión occidental del juego.

Lincoln habla de... RETRASOS PAL

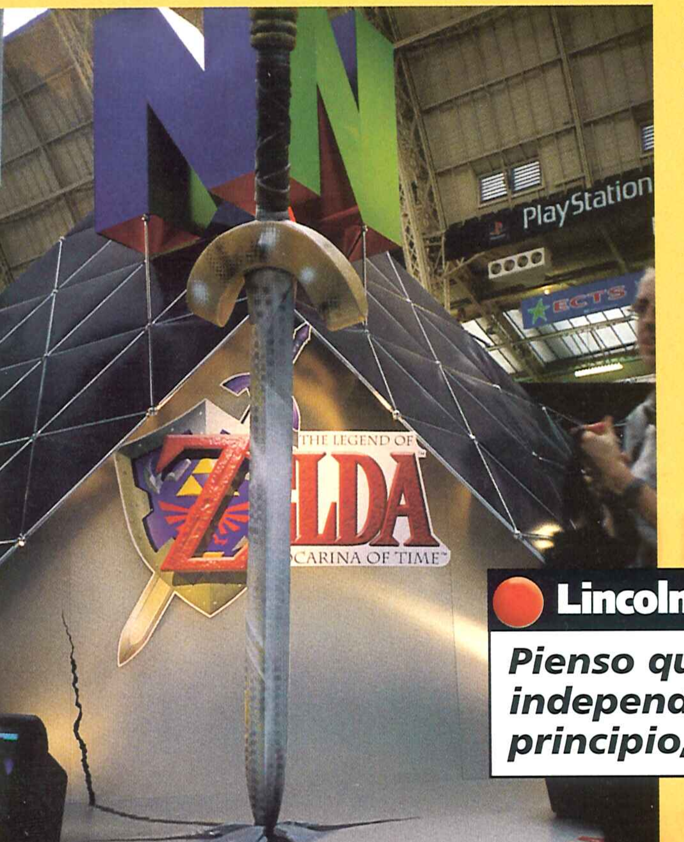
La mayoría de las novedades dispondrán de un lanzamiento europeo casi simultáneo con los de Estados Unidos y Japón.

compañía se dispararon. Cuando MCA intentó demandar a Nintendo alegando que no había respetado el Copyright de su película *King Kong*, Lincoln, junto con el abogado neoyorquino John Kirby*, realizó una estupenda defensa para Nintendo. De hecho, fue tan buena que al final fue MCA quien tuvo que indemnizar a Nintendo con la astronómica cantidad de 1,8 millones de dólares.

Tras este éxito frente a MCA, Mino Arakawa pidió a Lincoln que dejara su trabajo de abogado para unirse a la plantilla de Nintendo. Ambos se habían hecho grandes amigos y Lincoln se unió a la compañía como Vicepresidente Senior. Con el paso de los años se ha convertido en una persona imprescindible para las operaciones de Nintendo América y ahora tiene el control total de la división más provechosa del negocio.

* más tarde cedió su nombre para la famosa saga de juegos Kirby.

GO! GO!



La espada de Link. Excepcional en Legend of Zelda y muy útil para dar sustos de muerte al dire en plena siestecita.

compañías independientes, como Acclaim con Turok 2, Infogrames con V-Rally 99 y muchas otras. Pienso que el respaldo de estas empresas, aunque fue un poco dubitativo al principio, se irá consolidando con el tiempo.

Otra de las razones por la que las empresas independientes se han interesado es que la N64, como formato, no sufre los problemas que tiene Sony con la piratería. Sony cuenta con un formato de software que puede copiarse en cualquier sitio con una grabadora de CD-Rom. Ese es un problema muy grande, especialmente en Europa y Estados Unidos, y sólo pasa con el CD-Rom. No es que no se puedan piratear cartuchos de Nintendo 64, porque sí que se puede, pero el equipo necesario para hacerlo es endiabladamente caro. No merece la pena a nadie (ni al pirata ni al usuario). Además, un alto porcentaje de las copias piratas de cartuchos de N64 resultan defectuosas. Menos mal.

Creo que las compañías independientes se han dado cuenta de que, cuando hacen un juego para N64, el formato en cartucho imposibilita su pirateo. Estas empresas no son tontas, y se dan cuenta de lo que pasa. Al igual que nosotros, ellas también saben lo que sucede en la calle. Y ven a Sony que, por un lado, dice «venid y cread un juego en CD-Rom para PlayStation» y por el otro proclaman implícitamente que «vamos a hacer una grabadora de CD-Rom para que cualquiera pueda hacer copias del software que estamos pidiendo a otras empresas que produzcan por su cuenta y riesgo». Si en Nintendo hiciéramos algo así, todos se nos echarían encima.

Traducción M64: Nintendo sigue despreciando la piratería. Se ha anotado un tanto poniendo en evidencia la política de Sony respecto al formato CD.

M64: ¿Qué pasa con el 64DD? ¿Vais a lanzarlo algún día o no?

Lincoln habla de... COMPAÑIAS INDEPENDIENTES

Pienso que el apoyo de las compañías independientes, aunque fue un poco dubitativo al principio, se irá consolidando con el tiempo.

El 64DD no llegará a Europa o a Estados Unidos ni en 1998 ni en 1999. Quizás aparezca en el mercado japonés a mediados de 1999. Las razones son muy sencillas:

En primer lugar, mientras los requisitos de memoria de los juegos más recientes para N64 aumentan día a día, el coste de los chips que componen los cartuchos en los que están grabados baja en similar proporción. Nadie imaginó esto mientras estábamos diseñando la N64, y ahora, la diferencia en los costes de fabricación entre un disco para 64DD y un cartucho de N64 se ha reducido drásticamente. Por lo que se refiere a la memoria, no hay ninguna razón aparente a favor del DD: podemos limitarnos a producir cartuchos más poderosos.

En segundo lugar, la razón más importante es que todavía no hemos encontrado una pieza de software definitiva y arrebatadora para el DD ni en Europa, ni en Estados Unidos, ni en Japón. Algunos de los juegos que pegan fuerte en Japón funcionarían mejor con el DD, pero no vamos a endilgar un nuevo aparato de hardware a nuestros consumidores si no hay una razón de fuerza mayor que nos obligue a hacerlo, al contrario de lo que muchos de nuestros competidores han hecho en el pasado. Después lo han lamentado.

Lincoln habla de... ZELDA

The Ocarina of Time *marcará una época. Se merece toda la publicidad que está recibiendo.*

Traducción M64: Seamos honestos. El primer argumento es del todo correcto. Si Nintendo puede introducir Zelda en un cartucho que costará lo mismo que costaría un disco para el DD, ¿por qué no hacerlo? Nos ahorraremos un montón de pasta (la que costaría el 64DD).

La segunda razón que esgrime Howard también es muy persuasiva. Nintendo no quiere obligar a la gente a comprar un periférico que, en el fondo, no necesita. Dice que si Nintendo no es capaz de dar con una utilidad convincente para el DD, no cometerán el mismo error que cometió Sega con el lanzamiento del Mega CD. Y nos parece muy bien.

Da la sensación de que Nintendo ha perdido la fe en la serie de juegos «Maker» que mostraron en la Space World del año pasado. Quizás piensan que no son lo bastante buenos como para justificar el lanzamiento del DD.



Rogue Squadron *también contó con un espacio privilegiado en la muestra.*

M64: Estamos encantados con la utilización por parte de Turok 2 del Pak de expansión de RAM de 4 megabites y de los grandes beneficios que se aprecian en los gráficos. ¿Cómo planea Nintendo hacer que estos Paks estén al alcance de todos para evitar escindir el mercado de N64 en poseedores y no poseedores de Paks?

Estamos trabajando en ello, pero todavía no hemos tomado ninguna decisión firme acerca



Lincoln habla de... RARE

Hemos realizado una inversión financiera considerable en Rare, y han producido una serie de juegos realmente buenos.

de su lanzamiento. Estamos ultimando el diseño de la campaña de márketing, y buscando el mensaje adecuado para los usuarios. Baste decir que queremos que el lanzamiento del Memory Expansion Pak sea exitoso.

Traducción M64: ¿Un lanzamiento un tanto precipitado? Da igual: si ves lo que un Pak de Expansión hace con Turok 2, no podrás resistirte a comprarlo de inmediato.

M64: Casi todos los juegos que los lectores de M64 esperan con ansiedad provienen de Rare, con la excepción de Zelda, Wipeout 64 y alguno más. ¿No cree que Nintendo está confiando demasiado en una sola compañía?

No. Hemos realizado una inversión financiera considerable en Rare, y han producido una serie de juegos realmente buenos. También hemos invertido en otras empresas asociadas, cuya identidad hemos hecho pública en casos como los de Left Field en Estados Unidos, y mantenemos en secreto en otros por diversas razones. En Redmond, hemos creado una compañía de tecnología para N64 que también va a producir juegos.

Esto no quiere decir que estemos curándonos en salud por temor a que se degrade nuestra relación con Rare, que es muy positiva. Lo que pasa es que queremos muchos talentos creativos en lugares diferentes.

Sin embargo, he de decir que la inversión en Rare ha sido muy provechosa, y estamos encantados de trabajar con ellos. Compartimos la misma visión de la industria de los videojuegos del futuro y el mismo compromiso con la calidad.

Por otro lado, no creo que haya muchas compañías que se muestren tan pacientes como se mostró Nintendo cuando Rare dijo «Lo sentimos mucho, pero el juego todavía no está listo». Esto es lo que pasó con Banjo y con GoldenEye, pero les dimos más tiempo y mira lo que han sido capaces de crear.

M64: Ya ha hablado de las ventajas de los cartuchos sobre los CD para hacer frente a la piratería. Pero por lo que se refiere a la programación, ¿sigue haciéndole feliz que los desarrolladores consigan introducir grandes juegos en un cartucho?

Sí, por supuesto. Todavía no hemos tomado una decisión sobre el medio de software que utilizará nuestra próxima generación de consolas. No sé si se tratará de cartuchos o no, pero os garantizo que invertiremos mucho tiempo, dinero y esfuerzo para asegurarnos de que no se produzca pirateo privado con nuestros juegos. Está por ver que podamos contratar a falsificadores profesionales, como hace el gobierno chino, para que detecten los puntos más vulnerables al pirateo de nuestros sistemas, pero es una posibilidad. Sea como sea, no permitiremos que se nos copie en ningún mercado negro.

Traducción M64: Todo parece indicar que en Nintendo confían tanto en los cartuchos que son una seria apuesta para su próxima consola.

M64: A pesar de que la N64 cuenta con un montón de juegos brillantes, resulta sorprendente que, aparte de los que proporciona la propia Nintendo, no hay ni uno solo que provenga de las grandes empresas de desarrollo japonesas. ¿Qué piensa usted que podría hacer Nintendo para convencer a gigantes como Capcom, Square o Namco para que desarrollen juegos de N64?

Creo que, en última instancia, en Japón o en cualquier otro sitio, las empresas de edición apoyarán a aquellas plataformas que estén bien asentadas en el mercado. Seguro que, poco a poco, podremos a ver a empresas como las que acaba de mencionar prestando todo su apoyo a la N64.

En Japón, Nintendo ha batido récords con Pokemon, y pretende explotar esta moda con juegos como Pokemon Stadium. La idea es que, cuando hayamos conseguido alcanzar una base más amplia y consolidada de consolas en Japón, otras empresas editoras empiecen a prestar su apoyo a nuestro sistema.

Lo que pasa es que una compañía editora independiente no produce juegos para una consola hasta que la máquina es viable y está en pleno crecimiento. No me importa lo que estas empresas digan, o lo que Bernie Stollar (Jefe de Sega América) diga que dicen. Yo sé, por experiencia, que esto es así.

Nuestro trabajo en cualquier mercado consiste en conseguir que ese mercado crezca y, de momento, Pokemon Stadium está funcionando a las mil maravillas en Japón.

Traducción M64: Pocket Monsters es vital para Nintendo. Si pueden demostrar a Capcom, etc. la cantidad de dinero que pueden hacer con los juegos para N64, estas terceras empresas japonesas seguramente se apuntarán a la movida y aportarán juegos como Resident Evil y Final Fantasy.

M64: ¿Le preocupa a Nintendo la aparición de la Dreamcast de Sega? ¿Tienen algo que temer todos aquellos que posean una N64?

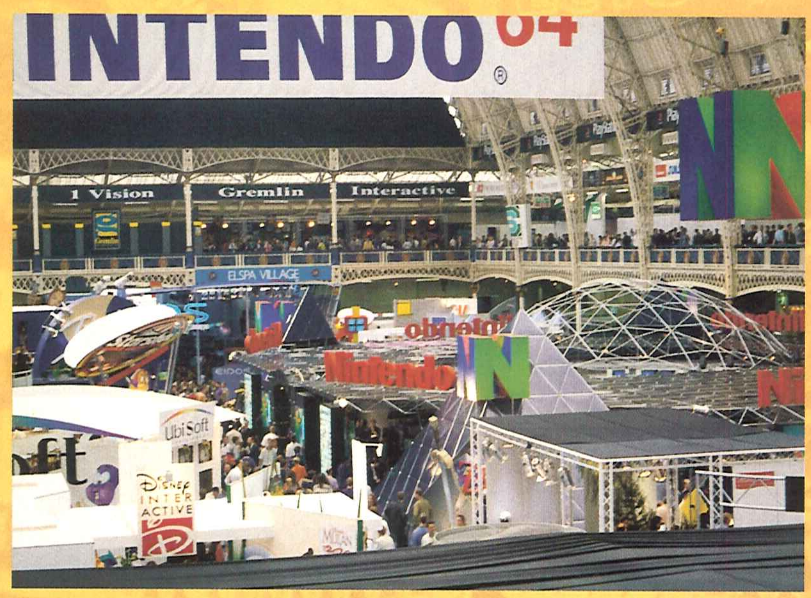
Yo no diría que se trata de una amenaza muy seria. Sega es un peso pesado en la industria de los videojuegos, pero sólo consideraré a la Dreamcast como una posible amenaza cuando cuente con una base de usuarios sólida. Y esto sólo va a pasar si Sega consigue hacer un software de primera clase para vender con su hardware sin tener que depender de nadie más. Si pueden lograrlo, tienen una oportunidad. Si no, lo tienen negro.

Lincoln habla de... PAK DE EXPANSIÓN

Todavía no hemos tomado ninguna decisión firme acerca de su lanzamiento. Estamos ultimando el diseño de la campaña de márketing, y buscando el mensaje adecuado para los usuarios.

M64: En este momento, ¿cuáles son sus juegos favoritos?

No soy un jugador empedernido, pero sigo jugando a Tetris y me acabo de enamorar de la Game Boy Color. En la N64, me encanta GoldenEye, pero mi favorito es Super Mario 64. Fue el que me dio a conocer el stick analógico. Con él sentí, por primera vez, que tenía el control de lo que estaba haciendo en un juego de plataformas.



Este año, la presencia de Nintendo en la ECTS ha sido impresionante.



Para variar, Max mezcla sus paranoias y nos las sirve en vaso largo: este mes, problemas de tráfico más un golpe de F-Zero X.

A pie llego antes

Japón es famoso por producir cosas que pueden ir a toda velocidad. Así a bote pronto se me ocurren varias: los coches de Le Mans, los neumáticos de los F1, los coches de rallies, las motocicletas, el espléndido tren intercity JR...

Los nipones llaman a sus trenes «shinkansen», que no son sino lo que nosotros conocemos como «trenes bala». No se puede negar que, además, con esa traducción adaptada, se hace más justicia a esa clase de máquinas. A saber, los nuevos Yamagata Shinkansen «Tubasa» de la serie 400 han batido el récord de velocidad que ostentaba hasta ahora el TGV francés.

Si estás dispuesto a gastarte algo de dinero, puedes hacer en dos horas y media el mismo trayecto que en coche te llevaría cinco. Eso sin tener en cuenta que si quieres conducir por una carretera medianamente presentable tendrás que pagar el peaje. Es decir, que te cuesta lo mismo ir en el tren que en coche, y además ganas tiempo y ahorras gasolina.

Dada esta pasión por la velocidad, no te extrañará saber que los circuitos de carreras son algo muy común en este país. Desgraciadamente, es difícil circular con el acelerador pisado a fondo en las vías convencionales, debido tanto a la enorme densidad de población como a la accidentada orografía de Japón. Si corres demasiado lo más probable es que acabes con la cabeza incrustada en una montaña.



Dado el tráfico en Tokio, lo mejor es que vayas caminando...



Nunca sabes con qué energúmeno te vas a encontrar cuando vas en bici.

El 90% de los japoneses vive en el 5% de la superficie del país. El 95% restante está ocupado por algunas encarnaciones de la Madre Naturaleza poco amigas de coches y carreras: volcanes, bosques... Una de las consecuencias de esta superpoblación es que las ciudades, Tokio sin ir más lejos, son una pesadilla para cualquier conductor. Montones de coches, millones de pasajeros y bicicletas

MADE IN JAPAN

Max, siempre al pie del cañón, nos envía desde Tokio las últimas exclusivas sobre el mundo de los videojuegos.

Retoque Nintendo

El pasado 6 de noviembre salió de las entrañas de Tokyo Devices, a un precio de 9.800 yenes (alrededor de 12.000 pesetas), el Mario's Photopi. Se trata de un cartucho especialmente diseñado para lanzar al estrellato a los artistas sin descubrir.

Según reza la publicidad Smart Media, a través de dos ranuras especiales en el cartucho, el usuario puede cargar en su N64 imágenes (de hasta 2.500.000 de píxels) tomadas con cámaras digitales, y luego juguetear con ellas a su antojo.

Los más osados podrán utilizar el software adjunto para crear sus propias postales, añadirles texto (en inglés o japonés) y luego llevarlas a imprimir a todo color a cualquier tienda de revelado Fuji. El Photopi es compatible con el 64DD —cuando sea que éste se comercialice—, para que se puedan cargar y guardar datos en un disco.









Los coches aterrorizan a los ciclistas. Y los ciclistas se desquitan con los peatones.

a go-go luchando por un lugar en la jungla de asfalto. ¿Sabes cuál es la velocidad media de los automóviles en Tokio? Ejem... 11 km/h.

Un rasgo que unifica a conductores japoneses y españoles es el desdén que muestran hacia los ciclistas. Ellos sabrán el porqué. El otro día iba yo en bici por mi barrio, cuando un conductor paró, hizo sonar el claxon, bajó de su coche y me regañó porque circulaba por la calzada en vez de por la acera. Según él, eso me convertía en un peligro público... Se admiten sugerencias para una venganza a escala planetaria. ¡Ciclistas al poder!



Los videojuegos son la única válvula de escape de los japoneses locos por la velocidad.

Y esto no es todo. Una de las últimas amenazas para los conductores bienpensantes japoneses son los «bousouzoku» (conductores imprudentes). Se trata de bandas juveniles que matan el tiempo con sus motos de pequeña cilindrada (menos de 200cc) o con sus viejos coches —preferentemente pintados de blanco y con las lunas tintadas— , a los que castigan acelerando en vacío (o sea, con el embrague pisado) para que los motores rujan ensordecedores. Es una grata demostración de su condición humana. Aunque parezca imposible, para según qué individuos eso de aterrorizar a los vecinos y dejarlos sordos es sinónimo de estar a la última. Lo que no piensan es que, en realidad, están sentados sobre unos potentísimos secadores de pelo.

Algo aún más divertido a propósito de estas bandas callejeras son las operaciones de las autoridades para abortar sus actividades nocturnas. Tan pronto averigua dónde se va a producir la siguiente reunión de bousouzokus, la policía intenta barrarles el paso colocando balizas. Evidentemente, los interesados se limitan a sortear las balizas y siguen su camino como si tal cosa. Y ya es para desternillarse de la risa cuando ves por la tele la grabación de alguno de estos numeritos en un programa de vídeos caseros.

De todos modos, propongo una solución más bien modesta para quitarse las penas callejeras: *F-Zero X*. Los coches están trucados sin ambages, la red de carreteras está específicamente diseñada para provocar todos los sobresaltos posibles, y los límites de velocidad no existen.

El tamaño es lo de menos

El nuevo —y decepcionante— *Godzilla* está ganando todas las batallas en las que participa. Su última encarnación —el juego *Godzilla* para la portátil VMS de Sega— ha sido un éxito: las existencias se agotaron apenas una hora después de salir a la venta en las salas de cine (las primeras remesas sólo se vendían en los cines donde se proyectaba la película).

Toho, empresa responsable de la distribución tanto de la película como del juego, empieza a sentir la presión de los propietarios de las salas de cine pidiendo más y más copias de *Godzilla*. Y todo esto, por supuesto, gracias a la sabiduría y visión de futuro de Nintendo. ¿Y por qué? Porque si no hubiese Game Boy nada de esto hubiese pasado nunca. Si, «gracias a» a pesar de todo.

¿Qué pintas tú aquí?

Rakuga kids, ese extraño juego de lucha de Konami que parece diseñado con «plastidecors», ha sido tibiamente recibido por los analistas de la revista *Famitsu*. Las notas que ha obtenido han sido tres mediocres 6 y un 7. Por otra parte, los comentarios hacen hincapié en lo mono que es el juego. Lo mono que es el estilo cómic en el diseño de los personajes; lo extraño, pero mono, que es el sistema de ataques especiales; lo monos y atractivos que son los colores pastel que usa... Sarcasmos aparte, añaden que el tiempo de recuperación es muy largo y que a los ataques les falta potencia y espectacularidad. Es decir, que no les ha gustado tanto como *Tekken 3*.



De compras con Pikachu



Llegará el día en que el mundo implosionará bajo el peso de tantos cachivaches a la venta. Por suerte para Nintendo, un considerable proporción de estos objetos llevan el sello de *Pocket Monsters*. La gama de productos Pokemon ha crecido tanto que ¡se ha abierto una tienda en Tokyo dedicada exclusivamente a ellos! Camisetas, calcetines, relojes, bolsos, cromos... Todo lo que puedas imaginar. Está claro que los papis japoneses no deben caber en sí de gozo.





Bocados de realidad

La realidad virtual parece confinada a los platós hollywoodienses. Por suerte, la Universidad de Tokyo —muy pero que muy prestigiosa— está haciendo grandes progresos en el desarrollo de unos «rinoculares», es decir, unos «cascos» para la nariz (del mismo modo que los auriculares son cascos para las orejas).

El científico Hirose Takashi y su equipo han creado un aparato visual bastante sencillo, y le han añadido una serie de tubos conectados a unos pequeños «fuelles» instalados en una mesa que habrá delante del jugador. Los tubos funcionan en sincronía con las imágenes con las que se estimula el cerebro del jugador æde momento, limones y rosasæ ,y reproducen las correspondientes fragancias, que aumentan de intensidad a medida que te «acercas» al objeto. Imagina las posibilidades... ¿Qué tal un *Resident Evil 3* al aroma de sangre A+?



APRENDE JAPONES — PARTE 16

Para sobrevivir al tráfico japonés y a los japoneses en movimiento.

新幹線
Shinkansen = Tren bala.

制限速度
Seigen sokudo = Límite de velocidad.

暴走族
Bousouzoku = Conductores imprudentes; bandas callejeras.

早く行きたい
Hayaku ikitai = El cuerpo me pide velocidad!

保護柱 多すぎる
Hogohashira oosugiru = ¡Vaya montón de balizas!



Zelda es lo mejor que nos ha pasado. Hasta ahora, habíamos jugado muchas veces a él, pero nunca con el tiempo suficiente como para conocerlo en profundidad. Lo que habíamos visto de Zelda 64 en la E3 y la ECTS (que ya era una barbaridad) ha resultado ser un leve atisbo, una ojeada, un suspiro. Ocarina of Time es, posiblemente, el juego más largo de la historia; y sin lugar a dudas, el mejor. Zelda es indescriptible e interminable, es la obra maestra del año, de la década, del siglo. Poco importa que gane un premio, dos o mil: es el programa perfecto, y cualquier título que pretenda ser genial en los próximos años, sólo podrá lograrlo si toma como ejemplo este cartucho. EL cartucho.

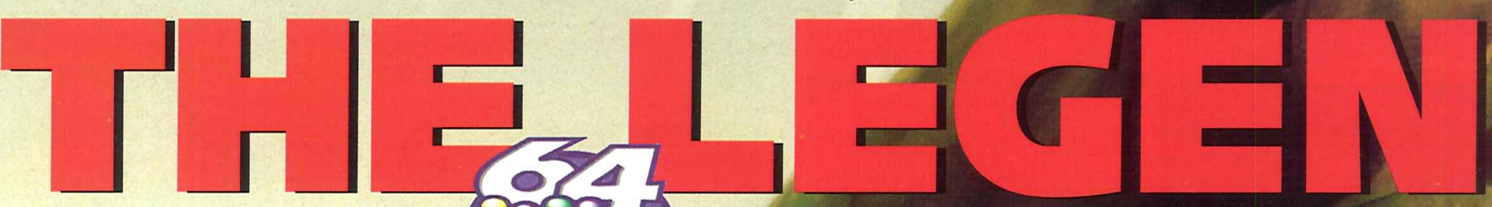
El problema que tuvimos con *Super Mario 64* fue que, por culpa de su impecable manufactura, todos los títulos que le siguieron (en todos los géneros y soportes) se nos antojaron mediocres. Ni un solo juego, hasta ahora, había superado a *Mario* en jugabilidad, longitud, secretos, posibilidades y tecnología. Y ahora, comparado con *Zelda, Super Mario* nos parece un humilde remedo de juego…

No obstante, la genialidad de *Zelda* no estriba en que sea mejor que *Mario* —que lo es, y con más diferencia de la que nadie creería—, sino en que es mejor que todos los juegos. Ha sido capaz de combinar todos los grandes géneros de los videojuegos de forma tal, que puede ser comparado tanto con shoot 'em ups como con plataformas, aventuras en 3-D, puzzles y, por supuesto, RPGs. Y gana en todas las comparaciones. Para analizar *The Legend of Zelda* hemos tenido que desplazarnos hasta Frankfurt, Alemania, donde ha sido examinado por todas las revistas de videojuegos europeas (sí, también las españolas; ¡saludos cordiales, muchachos!). Hemos dedicado más tiempo a analizar *Zelda* que a ninguno de los cartuchos que han pasado por nuestras manos en todo este tiempo. Hemos jugado tan rápido como hemos podido, sin buscar secretos, ni áreas ocultas, con la inocente esperanza de pasarnos el juego —o al menos el hilo argumental, de principio a fin— en las casi cuarenta horas que pudimos jugar… ¡y no hemos visto más del 30 ó el 40% del cartucho! Es más: nadie, excepto los testers de la propia Nintendo (que llevan allí toda una vida), ha conseguido pasarse el juego. Ninguno de los análisis de Zelda que inundan este mes los quioscos de todo el país habla de TODO el cartucho porque NADIE se lo ha pasado. En *Magazine 64* pensamos que es injusto analizar un juego sin habérnoslo pasado; pero por

La montaña de los Gorons se ve desde varios escenarios (aquí la aldea del castillo y Kakariko's Village).







THE LEGEND





The Legend of Zelda			
NINTENDO			
Disponible	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
	1		
8.990 pesetas			

ZELDA ROMPE TODOS LOS ESQUEMAS

Hasta ahora, las compañías desarrolladoras de software de entretenimiento siempre habían trabajado de acuerdo con ciertas normas, estructuras, formas y principios por la simple razón de que «así lo hacía todo el mundo». Por eso, hasta ahora, todos los juegos ofrecían diversos niveles, similares en tamaño y dispares en aspecto; o un solo género para todo el juego; o un género principal con ciertos elementos de otros; o una trama lineal, con dos o tres pequeños secretos escondidos por ahí; o gráficos en 3-D; o gráficos en 2-D… ¿Por qué? ¿Hay alguna ley que prohíba romper esos esquemas? ¿Por qué es malo combinar gráficos 2-D con 3-D? ¿Por el mero hecho de que a nadie le ha salido bien combinarlos en el pasado? Ocarina of Time ha tirado abajo TODO lo que ya parecía establecido, y ha comenzado a construir, desde los cimientos, un nuevo estilo de juego: la «novela interactiva», algo capaz de romper con todo:

El género único

Hasta ahora, unir dos o más géneros en un mismo juego se consideraba tabú. PlayStation ha sido testigo de casi todos los intentos fallidos en ese aspecto: *Batman & Robin, Rascal, Croc*, el reciente *ODT*… *Metal Gear Solid* parece la única esperanza, quizás porque combina pocas cosas y con mucho cuidado. Ya veremos. Pero en el caso de *Zelda* no hay un género dominante. Por más que lo hayas visto en nuestra sección RPG, no es sólo un RPG. Rol, aventuras en 3-D, puzzles, disparos en primera persona, carreras, plataformas… El nuevo título de Nintendo es tantas cosas que, al final, no es de ninguna.

La aventura en 3-D y la exploración son el hábitat de todos los géneros que componen Zelda.





Los disparos en primera persona también juegan un papel importante.

Y la ausencia de un botón de salto no impide que haya plataformas: hay muchas, y no son fáciles.



otra parte, *Zelda 64* ya estará formando colas en las tiendas cuando tú tengas esta revista en las manos: ¿qué hacer? ¿Analizar un cartucho del que no hemos visto ni la mitad? ¿Retrasar nuestra review un mes y hacerte decidir a ciegas o, peor aún, esperar todo un mes para comprarlo? Ambas soluciones serían injustas, así que… vamos a hacer dos análisis.

Mientras en la Redacción tecleamos estas letras, nuestros analistas continúan quemándose las manos jugando a *Zelda*, en Frankfurt, para pasarse el juego entero y ofrecernos la posibilidad de publicar la review que *Zelda* se merece el mes que viene. Y lo haremos, ¡vaya si lo haremos! Por eso, por ahora, no verás una cifra al final de nuestra columna de Veredicto…, pero la verás el mes que viene, junto a todo lo demás.

Así pues, allá vamos con un preanálisis excepcional de un juego aún más excepcional: *Legend of Zelda*.

Ubicación de controles

En juegos en los que hay que recoger llaves, ítems secretos, piedras mágicas, etc. (como *MediEvil* o nuestro amado *GoldenEye*), el procedimiento normal es entrar en el menú de objetos, seleccionar el elemento deseado y confirmar la selección para abrir una puerta, poner en funcionamiento una máquina o accionar un determinado artilugio. Otras veces, como en los juegos de tiros, hay un botón de disparo y otros destinados a cambiar de arma en un submenú. En *Zelda*, sin embargo, se combinan ambos sistemas, ya que tres de los cuatro botones C son programables y B siempre sirve para utilizar la espada. ¿Qué quiere decir todo esto? Que si en un escenario tienes que desplazarte con el gancho, matar a los malos de lejos con el arco, combatir cuerpo a cuerpo con la espada y tener lista una botella de vida por si te hieren, ¡no hay que entrar en el menú de armas y objetos cada dos segundos! Sólo tienes que asignar cada elemento a un botón, y no tendrás que cambiar ninguna de las funciones hasta dentro de un buen rato (cuando necesites una cosa que no sea ninguna de las cuatro anteriores). La inmediata accesibilidad a cuatro ítems/armas diferentes ofrece infinitas posibilidades. ¡Y sin necesidad de preocuparte por el dichoso botón de salto! Es genial.



Cuando galopas, puedes dirigir y azuzar a Epona y disparar con el arco al mismo tiempo.



Un palo, un tirachinas, la Ocarina y tu fiel espada. Estás preparado para cualquier imprevisto.



Y cuando fijas un objetivo —en este caso, el fantasma de Gannondorf—, todos tus ataques se dirigen a él.

D OF ZELDA

El mejor juego del mundo.



Por supuesto, las conversaciones con los demás personajes son el punto fuerte del rol en Zelda.

… y los puzzles son la mecánica de juego sobre la que se basa la historia.



La lucha cuerpo a cuerpo es el principal componente de la acción…



Los movimientos controlados

Nunca antes habíamos visto un juego en el que hubiese que saltar y no hubiese botón de salto. Link salta solo, sin que pulses ningún botón, cuando te aproximas corriendo al borde de una plataforma; y de la misma manera, sube solo a un bloque de piedra si le diriges hacia allí. Y al mismo tiempo, el botón de «Acción», como en Tomb Raider, cambia de función según el momento: sirve para hablar, para desenfundar la espada, para confirmar una elección, para disparar, para solicitar la ayuda de Navi… «¿Y eso cómo se come?» Se come solo, y no tardas ni un minuto en acostumbrarte. Tu personaje hace siempre lo que quieres que haga, cuando quieres que lo haga, y el juego es tan natural o complicado como podría serlo cualquier otro con un sistema de control convencional. Difícil de explicar, la verdad…



Aunque Link salte solo, quien le dirige en el aire y calcula las distancias eres tú…

Epona también salta por sí mismo (¿o misma?) cuando galopas en dirección a una valla u obstáculo.



El dragón
Lo único que tienen en común la mayoría de los jefes de *Zelda* es el tamaño. El Dragón es el penúltimo jefe que hemos tenido el placer de conocer, y sin duda nuestro preferido. El suelo de su guarida flota sobre un mar de lava. En este suelo hay agujeros, por los que la bestia se sumerge para salir por otro sitio y escupir fuego…



El mitológico titán exhibe una magnífica cresta de fuego. Vuela, se retuerce y ataca con una soltura y una suavidad tales, que cuesta creer que en realidad sea un conjunto de polígonos animados… ¿No estás deseando conocerle?















Música preestablecida

Lo normal en un juego es que en cada nivel suene una determinada canción (o que el juego conste de varias canciones que suenan de forma aleatoria en cualquier nivel). En *Zelda*, sin embargo, cada escenario tiene una canción propia, pero no preestablecida. En el desierto, por ejemplo, se oye una balada western, a golpe de banjo. La balada cambia según la acción —música interactiva—, se transforma, introduce escalas diferentes dependiendo de la situación, etc. Pero lo mejor es que, si decides tocar la Ocarina, la consola toma la melodía que acabas de tocar y la continúa reproduciendo después, añadiendo instrumentos secundarios, cambiado los ritmos… Podría decirse que la consola «compone», en tiempo real, la banda sonora del juego. La música de *Legend of Zelda* es la mejor que hemos oído, y hemos oído muchas…

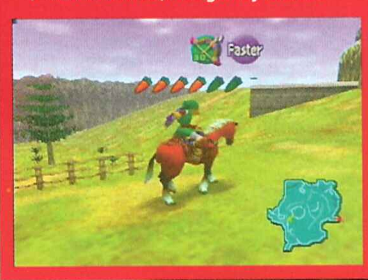


En las secuencias de lucha, la música es mucho más trepidante, y los efectos de sonido cobran especial protagonismo.



En Kokiri, tu pueblo, suenan notas más alegres y acompasadas, una canción pegadiza y familiar.

Luce el sol en el valle. El canto de los pájaros se funde con una melodiosa banda sonora, sosegada y dulce…



… Pero estés donde estés, si tocas la Ocarina, la música que estaba sonando se transformará en una prolongación de lo que acabas de tocar.





La estructura de las cuevas es similar a la de los castillos: varios niveles de altura, habitáculos comunicados, grandes espacios…

Los pueblos tienen estructura de pueblo: calles y casas (en las que puedes entrar, claro).



El valle de Hyrule es gigantesco, y sirve como «sala con puertas a varios escenarios», como el castillo en Super Mario.

Tamaño de los niveles

En un simulador de carreras, las pistas suelen ser más o menos igual de largas; en un título de aventuras, todos los escenarios tienen un tamaño similar; las áreas secretas de cualquier juego suelen ser mucho más pequeñas que los escenarios «no secretos»… Pero en el mundo real, una habitación es un escenario de pocos metros cuadrados, un castillo es una construcción de varios pisos, un valle abarca kilómetros enteros, un lago no tiene la misma profundidad en la orilla que en el centro… Y en *Zelda* tampoco. Hay escenarios minúsculos, como el interior de las casas; otros, como el valle de Hyrule, son tan enormes que necesitas un caballo para llegar de una punta a otra antes de que anochezca; hay lugares relativamente pequeños, como la plaza del castillo, que dentro tienen más escenarios, aún más pequeños, como casetas de concursos y tiendas… El mundo que se despliega en *Zelda* es como el mundo real: no tiene fronteras, ni una estructura básica. Cada cosa está donde está y es como es.

Argumento lineal

Imagínate un libro de aventuras interactivo, en el que pudieses tomar decisiones en nombre del personaje en un mundo ya descrito por el autor: ¿te gustaría? Pues así es *Zelda*. Tú eliges lo que quieres hacer, vas adonde quieres, resuelves los puzzles cuando te apetece… Por supuesto, hay ciertos elementos lineales, como en el mundo real: para abrir una puerta cerrada con llave, necesitas encontrar la llave en cuestión; pero en la vida real podrías decidirte por «no abrir la puerta e irte a otro sitio». Y en *Zelda* también. Prueba de ello son las 16 canciones que Link aprende a lo largo del juego (sin contar las secretas, que deben ser muchas). Todas las canciones son mágicas, y las necesitas para llamar a tu caballo, para hablar con espíritus, para transportarte en el tiempo, etc. Pues bien: ¡ninguno de nuestros analistas aprendió las canciones en el mismo orden! Unos encontraron unas antes que otras, y no dieron con las que sí encontraron otros. Y para aprender una simple canción, necesitas resolver un montón de puzzles y hablar con decenas de personajes.

Todavía no sabemos qué habría pasado con Epona si no hubiésemos hablado con esta muchacha cuando Link aún era un niño…



Los Gorons y su cueva esconden varios caminos argumental es alterna-tivos.

El mundo de *Zelda* ya está creado, pero no «ordenado». Tú haces lo que quieres cuando quieres, y el desarrollo de la historia depende, en gran medida, del orden en que tú decidas hacer las cosas. Es curioso ver cómo, a pesar de esto, todas las ramificaciones del argumento te llevan poco a poco hacia el tronco principal de la historia. El argumento es como un árbol enorme: muchas raíces, ramas principales, ramitas secundarias, hojas, frutos, habitantes..., pero todo está unido al tronco, al argumento principal, y es allí donde las vicisitudes del juego te llevan, de una forma o de otra. Jamás te quedas en una habitación cerrada, con una puerta para la que no tienes llave, pensando: «Vaya, no puedo hacer nada que no sea pasar por aquí, así que tendré que buscar la llave». Siempre puedes tocar la Ocarina para irte a otro sitio, o volver por donde has venido e ir por un camino diferente, o volver al valle de Hyrule y desde allí a otro lugar, o esperar a que anochezca para ver qué pasa...



▽ *El Castillo del Bosque es una cadena enorme de pequeños puzzles que convergen en un único rompecabezas inconmensurable y siniestro...*



△ *Este búho aparece de vez en cuando para aconsejarte que vayas a ciertos lugares, pero eres libre de no hacerle caso.*



△ *Casi todos los escenarios están modelados en 3-D, pero...*



▽ *... algunos son 2-D. ¿A que no lo parece?*

Gráficos 2-D o 3-D

También está muy mal visto utilizar imágenes 2-D con cuerpos renderizados a base de polígonos, y los pocos títulos que lo han conseguido, han mantenido la misma fórmula desde el principio hasta el fin: la serie *Tekken* de Namco y los *Resident Evil* de Capcom. Lo que nadie había hecho es lo que encontrarás en *Zelda 64*: escenarios 2-D y 3-D. La mayoría de los escenarios son en 3-D, pero el interior de la mitad de las casas y tiendas es estilo *Resident Evil*, con una imagen plana como fondo y personajes poligonales integrados en él. También en el pueblo encontrarás combinaciones de escenarios 3-D con planos 2-D (como las calles y el mercado), pero nada desentona. Miyamoto nos ha demostrado que la técnica de las dos dimensiones aún es más que satisfactoria si está bien empleada, y que se puede conjuntar con los gráficos 3-D de mil formas. Maravilloso.

Diferentes cámaras

Otro muro derribado por *Zelda*: no hay diferentes ángulos de cámara. O, mejor dicho, el jugador no cambia los ángulos de cámara. Bueno, C-arriba sirve para acceder a la vista subjetiva, necesaria para estudiar con detenimiento todos los detalles del escenario, pero no hay diferentes cámaras durante el juego. En lugar de eso, es la CPU quien decide en todo momento cuál es el ángulo más adecuado —como en *MGS*, pero con cámaras móviles en lugar de planos estáticos—, y jamás deja que Link quede oculto tras una roca o columna, como tantas veces pasa en *Banjo-Kazooie*. Por lo normal, se sitúa detrás del personaje, aunque la distancia cambia según el tipo de escenario. Por ejemplo, cuando te acercas a un precipicio, el plano general desde detrás sube un poco hasta convertirse en un picado, y así es como ves lo que hay al fondo del precipicio y la altura de éste. Si pulsas un interruptor que abre una puerta que está justo a tu espalda, la cámara gira 180° (enfocándote de frente) para que veas qué puerta se ha abierto detrás de Link. No pierdes de vista a tu personaje ni un segundo.

Por otro lado, cuando fijas un objetivo con Z, Link pasa al modo ataque y la cámara cambia: traza una línea bisectriz entre Link y el objetivo, y por más que los dos elementos se muevan, resulta absolutamente imposible dejar de ver a ninguno. ¿Qué más se puede pedir?



△ *... y una toma con la vista subjetiva para disfrutar de la catarata.*



△ *Un plano general del personaje y el objetivo.*





Cuando no hay enemigos, la cámara se acerca o aleja según la cantidad de obstáculos que haya en el escenario.





Cuando pasa algo importante que debes ver, hay una pequeña secuencia irregular, de otro sitio, como las de los interruptores en Banjo.

Gannondorf

Es alucinante. Desde que entra en escena, en la secuencia del principio del juego, su sola presencia da escalofríos. Es el malo más malo y con más personalidad que nos hemos encontrado en Nintendo 64. ¡Si hasta su caballo da miedo!

Sólo nos hemos enfrentado a él en una ocasión, al final del Castillo del Bosque, pero resultó ser sólo un reflejo de sí mismo. En una galería circular hay muchos cuadros iguales: la imagen del castillo en



el que te encuentras, con un camino. De repente, ves aparecer a lo lejos, en el camino dibujado en uno de los lienzos, al fantasma de Gannondorf, que sale del cuadro, te ataca y se mete en otro tapiz, alejándose de nuevo por el camino... Tienes para rato. A nosotros nos costó una barbaridad acabar con él.











El mundo estático

No cabe duda de que Lara Croft ha puesto de moda los cambios de modelito a lo largo de un juego; y por otro lado, los RPG siempre han otorgado a los personajes la posibilidad de evolucionar, aprender, cansarse… Pero *Zelda* va mucho más allá: cuatro trajes distintos, cuatro escudos, cuatro pares de botas, cuatro espadas, diferentes muecas, la posibilidad de crecer (al principio es un niño, y antes de la mitad del juego se hace adulto), su forma de jadear cuando está cansado… ¡Parece que está vivo de verdad! Y Epona, su caballo, no podía ser menos: al igual que los corceles reales, tiene paso, trote y galope, se cansa cuando le azuzas demasiado, relincha, come hierba cuando le dejas descansar… El mundo entero de *Zelda* tiene vida propia: amanece, anochece, llueve, nieva, hace sol, se deteriora con el paso del tiempo, se regenera, sus habitantes cambian de residencia y oficio…



Epona relincha porque se alegra de verte sano y salvo.

Si dejas que Epona pise a una gallina, todas se enfurecerán y te atacarán cuando desmontes.



Aquí Link aún es un niño, vestidito de verde bosque…



Y no creas que tú eres el único que crece a lo largo del juego: mira lo que ha pasado con este Goron.

Pero aquí es adulto, y viste un traje rojo muy útil para ciertos escenarios…



GRÁFICOS 10

Los mejores que se han visto, a 24-30 frames por segundo. Hacen maravillas con TODOS los efectos de la consola.

SONIDO 

Las melodías son incontables, y todas interactivas. Por lo tanto: canciones infinitas. Y lo mismo se podría decir de los efectos de sonido, con el mejor estéreo que ha pasado por una N64.

TECNOLOGÍA 10

Día, noche, lluvia, nieve, truenos, agua… Nunca antes un videojuego se había parecido tanto a la realidad. Y Zelda no sólo se parece: en algunos momentos la supera.

DURABILIDAD 

Posiblemente, el juego más largo de la historia; sin lugar a dudas, el más largo de N64. Explorable al 100%, rejugable al 100% y alucinante al 100%.

VEREDICTO

Dentro de treinta días nos habremos pasado el juego, y sólo entonces podremos puntuarlo como se merece. Por ahora, sólo podemos adelantar una cosa: es bastante mejor que Super Mario 64.



Ocarina of Time es perfecto. Bueno, más que perfecto en todos los aspectos menos en uno: el idioma. Es la única pega que podemos ponerle, y no es grave. El cartucho está repleto de mensajes en pantalla, en inglés, y es imprescindible que entiendas TODOS para jugar con propiedad. Las buenas noticias son que:

a) El inglés utilizado es bastante dinámico, sencillo y fiel al de los anteriores *Zelda*. Con las nociones más básicas de la lengua de Shakespeare debería bastarte para al menos «defenderte» en el mundo de Link.

Una noche clara. Luna llena. Baja la música. Aúllan los lobos…



b) Nintendo España adjuntará un librito con el cartucho que contiene la traducción del 100% de los textos que aparecen en el juego. No es muy cómodo tener que activar la pausa para leer el librito después de cada conversación (varios cientos), pero es mejor que nada. Desde luego, Nintendo España ha hecho cuanto ha podido —y lo de los libritos sale mucho más caro que la traducción en el cartucho, no te creas que es por dinero—, pero Nintendo «No España» ha tenido la última palabra…

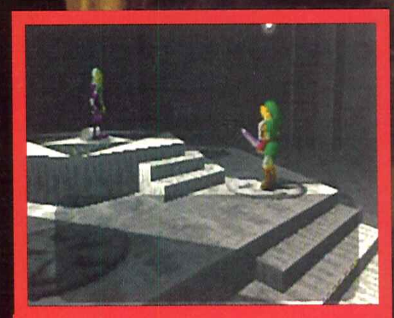
c) Tendremos *Zelda* para rato. Lo que nos contó Miyamoto en la E3 fue más modesto de lo que pensamos en aquel momento: un jugador normal NO se pasará el juego en unas 40 horas, sino muchas más. Los más diestros con el mando y las ideas rondarán las 60. Y tampoco es del todo cierto que «un buen jugador podría hacerlo en 5 ó 6 horas si supiera dónde está cada cosa». En ese caso serían necesarias más de 10 horas, ininterrumpidas, sólo para recorrer el argumento principal. Si añades a eso el 30 ó 40% del cartucho, que son escenarios secretos y subjuegos «prescindibles», tendrás un total de unas 100 horas de *Zelda*. Y en la Redacción estamos convencidos de que serán más aún.

¿Qué quiere decir todo esto? ¡Que las guías de *Zelda* inundarán los quioscos durante muchos meses! Si *GoldenEye* ha dado para tanto, la avalancha de páginas de *Zelda* no acabará nunca…

Ocarina of Time es el mejor juego de la historia. Es mejor que cualquier maravilla de PC y mejor que todos los títulos de PlayStation juntos. Es mejor que todo lo que hemos visto de Dreamcast (que no es mucho). Es lo mejor que nos ha pasado, y no comprarlo —¡con ese precio!— sería imperdonable.

Uno de los instantes más alucinantes de todo el juego.

El mes que viene publicaremos un análisis profundo de la obra maestra de Miyamoto, al menos para que conozcas todos los entresijos del cartucho que sin duda ya tendrás ardiendo en tu N64…



El Templo del Tiempo. Cuando entres con las Tres Piedras Mágicas, saldrás con siete años más.

PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

SO

ND OF ZELDA

A OF TIME



AMIGA DE LINK?

RCINO Y

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

PRECEDENTES EN 64 El mes pasado te presentamos todos los rallies de este fabuloso cartucho.

Sí, Nintendo 64 puede tener un buen juego de carreras, y V-Rally es la prueba irrefutable: texturas cuidadas, polígonos bien disimulados, multitud de circuitos, una velocidad endiablada... ¡Se acabaron las excusas!

PlayStation no ha dejado ni un momento de restregarnos por las narices, uno tras otro, todos sus grandes éxitos automovilísticos: su V-Rally, sus F1, su GT, su Colin McRae... Pero al fin ha aparecido un cartucho capaz de rivalizar con su homónimo para PSX: V-Rally 99. Ahora bien, ¿hasta qué punto es mejor la versión de 64 bits que su celebrada encarnación para la máquina de Sony? Eso es lo que vamos a elucidar en las próximas páginas...



Te has metido en el barro. Puaj.



Aquí está lloviendo, ¿puedes verlo?



Así funciona el anti-aliasing de la N64 con un juego bien hecho.



¡Qué nivel de detalle, es increíble!





V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 99

V-Rally 99			
INFOGRAMES			
Disponible	96M		1-2
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			



VISTAS

Hay cuatro ángulos de cámara diferentes (el doble que en la versión PSX): dos desde el interior del coche y dos desde el exterior. Arriba, la cámara exterior más alejada, que ofrece menor sensación de velocidad pero mayor ángulo de visión; la siguiente, más cerca del coche, es más adecuada para los circuitos complicados, ya que permite calcular con más precisión las reacciones del vehículo; la tercera, interior, te deja ver el capó del coche; y la última, sobre estas letras, es la mejor. Puede que al principio te parezca demasiado difícil: la sensación de velocidad es tal que no tardas en perder el control. Sin embargo, cuando consigas acostumbrarte al juego y tus nervios se hayan calmado, no querrás utilizar otra vista.



REPETICIONES DE LUJO
Al final de cada carrera, aparece en pantalla un pequeño menú, con tus tiempos de vuelta y la velocidad media de km/h que has mantenido. Y a continuación, el replay de la vuelta más rápida, que alterna cámaras «estilo TV» con la vista interior del coche, travellings alrededor del vehículo en marcha, etc. Las mejores tomas son las «estilo TV», porque a veces enfocan enormes superficies de terreno (como en Córcega y Catalunya) para que aprecies el paisaje en todo su esplendor. ¡Fantástico!

Geografía y gasolina

Una de las opciones más interesantes de Top Gear Rally era la que te permitía modificar el clima. Un circuito en un día soleado no se parece nada a sí mismo en un día de tormenta. Lluvia, noche, nieve, niebla, la luz del atardecer... El clima puede hacer milagros. Incluso el circuito más simple se convierte en un infierno cuando los elementos se vuelven en tu contra.

Los chicos de Infogrames lo saben, y por eso han recurrido al clima para hacer que cada escenario de *V-Rally 99* sea completamente único. La singularidad de cada uno se expresa mediante cuatro aspectos fundamentales: trazado (no hay dos iguales, y es muy poco probable que te aprendas las curvas de 52 pistas distintas); terreno (asfalto, grava, polvo, tierra, nieve o hielo); hora del día (mañana, mediodía, tarde, ocaso o noche); y clima (sol, nubes, lluvia, niebla o nieve). Así, si un circuito de asfalto es muy complicado pero hace sol y conduces a plena luz del día, las cosas no te parecerán tan difíciles como en un trazado mucho más sencillo con una calzada polvorienta en un día lluvioso. Bueno, estos son nuestros circuitos preferidos, para que te hagas una idea...

INDONESIA

Tramo 1

El primer tramo de Indonesia es uno de los circuitos más fáciles del juego (aunque más que fácil deberíamos decir «menos difícil»). Luce el sol y el suelo (grava) está seco. Si conduces un Corolla no encontrarás demasiados problemas: ajusta el recorrido de las marchas (ponlas largas) para que el sobrevirado no te traicione. Precaución con el stick, no lo empujes a tope nunca.

Tramo 3

Un cielo dorado en Indonesia puede resultar peligroso. A veces el color del suelo se confunde con el del firmamento y no ves las curvas hasta que las tienes encima... El trazado, además, es muy retorcido. Un Xsara te irá bien aquí: suspensión «Soft», marchas «Medium» y máxima sensibilidad al stick. Solucionado.

En general...

Uno de los mejores rallies del juego. Quizás, a excepción del primer circuito, todos los recorridos sean demasiado difíciles, pero no te importará cuando aprendas a configurar los coches. Volverás a Indonesia con mucha frecuencia: velocidad, terreno resbaladizo, carriles anchos... ¡lo tiene todo! Y los escenarios son particularmente bonitos.



CATALUNYA



Tramo 4

¿Hay algo peor que el asfalto mojado en una carretera de montaña? Sí: asfalto mojado en una carretera de montaña un día de niebla. Desniveles constantes en el terreno, curvas en horquilla, cuestas con una gran pendiente, suelo muy resbaladizo... No te atrevas si no tienes un buen 4x4. Un Subaru, por ejemplo (es el más pesado).

Tramo 6

¡Qué noche tan bonita! ¡Qué pueblecitos tan lindos! ¡Qué aceras! Cuidado. Con todo. La noche, porque no deja ver más que unos metros de carretera; los pueblecitos, porque casi siempre esconden una curva de 90º; y las aceras, porque basta con tocarlas con una rueda para volcar (ten en cuenta que vas a tropecientos por hora, o más). Un tramo muy, muy, pero que muy peligroso.

En general...

El peor rally, después de Safari. Las dos carreras nocturnas están bien, y el cuarto tramo es todo un reto. Las otras pistas son más complicadas de lo que nos gustaría. En cualquier caso, ¿qué concepto tienen los franceses de los paisajes ibéricos? ¡Esta «Catalunya» parece una isla del Caribe! Bueno, la intención es lo que cuenta...



INGLATERRA:

Tramo 4

Alucinante. Asfalto con grava, rectas rapidísimas, curvas traicioneras... Una pista capaz de volver loco al conductor más experto. Alcanzas la velocidad máxima en una recta larguísima y, cuando ves a lo lejos que hay una curva y un precipicio, tiras con todas tus fuerzas del freno de mano..., pero la grava te impide parar a tiempo y... ¡aaarrrggghhh! El Megane es una buena elección.

Tramo 5

La pista más frustrante del juego. El barro y la escasa visibilidad son factores a las que cuesta acostumbrarse. No escatimes el uso el del freno de mano, no pasa nada por mantenerlo pulsado tres o cuatro segundos en cada curva. Puede que no lo creas, pero ahorrarás tiempo. Y más si escoges un vehículo con tracción a las cuatro ruedas (aunque en ese caso, tus adversarios serán más despiadados).

En general...

El cuarto circuito es el mejor con diferencia. El trazado es excepcional, como las condiciones climatológicas y lumínicas. Los tramos segundo y tercero son gráficamente más bonitos, pero demasiado difíciles; y el primero tiene demasiadas «trampas» (curvas que no se ven hasta el último instante, un bache que te hace perder el control en el peor momento...). Echa un vistazo a Preparados, listos... si quieres conocer mejor el primer tramo inglés. En cualquier caso, el cuarto justifica todo el rally.



SAFARI

Tramo 2

La visibilidad es mínima, y el suelo (polvo) ofrece una adherencia casi nula. Terriblemente difícil, pero precioso. Lo mejor es utilizar un 4x4 con buena aceleración, aumentar el recorrido de las marchas y bajar la suspensión: un Mitsubishi Lancer sería la elección ideal. Pero aun así, no creas que va a ser un camino de rosas.



Tramo 8

La visibilidad es buena, si bien el trazado es un tanto diabólico... Los reflejos del sol te harán más de una mala pasada, y las dos únicas rectas terminan en curvas muy problemáticas. ¿Qué quieres? Para estar guapa hay que sufrir..., aunque no venga al caso.

En general...

Safari es el peor rally del juego, ¡y tiene ocho tramos! Los escenarios se parecen mucho entre sí, y comparten el mismo problema: poca visibilidad. No puedes apreciar con claridad los bordes de la pista hasta que es demasiado tarde, y a los coches que dirige la CPU eso no les afecta (van a toda pastilla, como siempre). Sólo cuando conozcas los ocho circuitos a la perfección podrás aspirar a una buena marca.



COPILOTO

Uno de los componentes más importantes en la jugabilidad de *V-Rally 99* es el copiloto. Él se ocupa de mantenerte informado de todas las curvas y saltos, y cuando te advierte de un giro aparece también un símbolo en la pantalla.



Hay tres tipos de curva: las verdes son «Easy», las amarillas son «Medium» y las rojas son «Hard». Cada vez que tu compañero virtual te previene de una, especificará hacia dónde es el giro: «Easy left», «Hard right», etc. El problema se presenta cuando oyes algo como : «Medium left into medium right» seguido de



un «Hard right into easy left» y un «Jump into medium left»... Sí, también hay curvas dentro de curvas. Y saltos (aparecen en la pantalla como un símbolo de admiración de color amarillo).





FONDOS
En nuestra versión son mejores que en la de PlayStation, pero están peor integrados en el entorno 3-D. No, no es que no se parezcan al escenario poligonal, en ese sentido no hay nada que reprocharles; lo único que se les puede echar en cara es que, cuando pisas un bache y el coche se inclina hacia un lado o vuelca, el fondo 2-D del escenario también «se mueve» contigo. A veces, en Safari e Indonesia, tienes la sensación de que el sol se mueve dependiendo de lo que tú hagas, como si pretendiera deslumbrarte a propósito: ¿un sol 2-D con inteligencia artificial? Todo es posible…





CORCEGA



Tramo 2

Una de las carreras más trepidantes de *V-Rally 99*. Las curvas son sinuosas, y las pocas horquillas resultan fáciles de ver pero difíciles de tomar. Necesitarás hacer todo un alarde de pericia al volante —o al stick— para obtener una buena marca, pero te sentirás inmensamente satisfecho cuando lo consigas. Escoge un Kit Car potente y compacto, como el 306 o el Astra.

Tramo 3

A estas alturas ya deberías ser un maestro del freno de mano. Te hará falta serlo para no pegártela en este circuito: un leve roce contra las rocas laterales a 200 km/h puede ser fatal, y esos roces se multiplican en los días de niebla. Tira con un golpe seco y breve del freno de mano antes de entrar en cada curva y, durante el giro, vuelve a hacerlo. Lo mismo, pero con frenazos más largos, si te atreves con un 4x4 (nosotros no nos atrevemos, que conste).

En general…

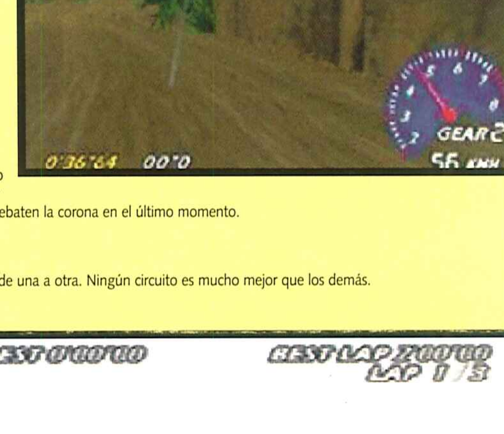
El rally de Córcega y el de los Alpes Franceses son los mejores. En Córcega, los escenarios están muy cuidados, y es una delicia ver la repetición de las carreras. Los circuitos requieren una técnica muy depurada, y el más leve error puede resultar catastrófico. Todos los circuitos corsos son geniales, alucifilpantes, maravilloguapos, requetecojo… Bueno, muy bonitos.



NUEVA ZELANDA

Tramo 2

Cuidado. Los lados de la pista suelen estar en pendiente y el suelo es de tierra; no te puedes fiar de tus neumáticos. Lo mismo que en el tramo 5 de Inglaterra: no te cortes con el freno de mano, tendrás que usarlo casi tanto como el acelerador. Suelta el gas antes de frenar, antes incluso de empezar a girar; luego frena y, por último, deja de frenar y acelera con todas tus fuerzas en la mitad de la curva.



Tramo 4

Niebla, lo que te faltaba. Hacia el final hay una recta muy larga que termina en un pequeño salto y una curva. Haz todo como en el caso anterior y, cuando llegues a esta recta, no mantengas el acelerador pulsado todo el tiempo. Al final no podrías actuar a tiempo. Frenazo normal antes del salto y toque seco al freno de mano antes de tomar la curva. No puedes permitir que te arrebaten la corona en el último momento.



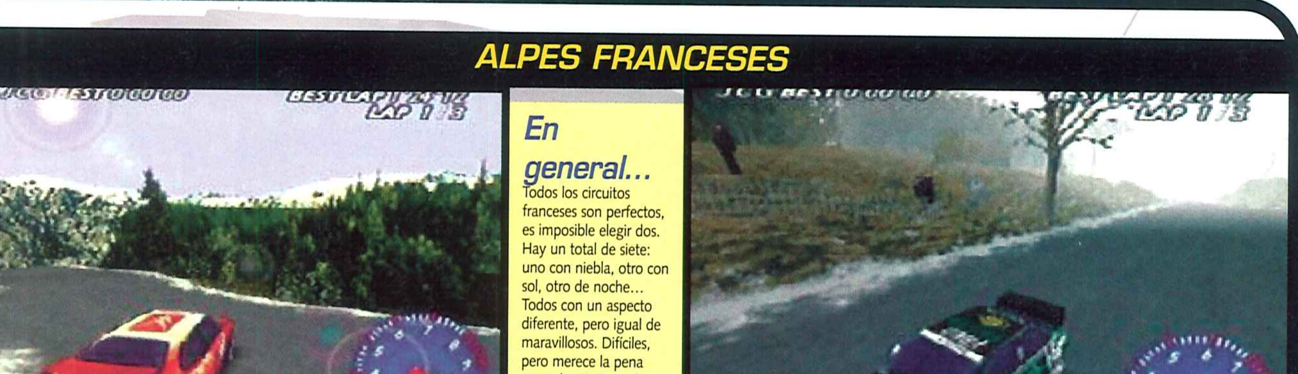
En general…

Todas las pistas de Nueva Zelanda son muy parecidas en lo que a conducción se refiere, aunque gráficamente cambian mucho de una a otra. Ningún circuito es mucho mejor que los demás. Cuando adquieras un poco de práctica empezarás a apreciar de verdad las pistas neocelandesas.





ALPES FRANCESES



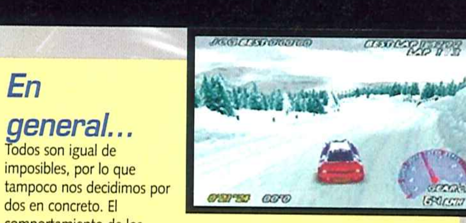


En general...

Todos los circuitos franceses son perfectos, es imposible elegir dos. Hay un total de siete: uno con niebla, otro con sol, otro de noche… Todos con un aspecto diferente, pero igual de maravillosos. Difíciles, pero merece la pena aprender. Y tienen los fondos 2-D mejor integrados que el resto de los rallies.

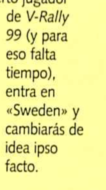


SUECIA

En general...

Todos son igual de imposibles, por lo que tampoco nos decidimos por dos en concreto. El comportamiento de los coches en la nieve no podría ser más realista (lo que quiere decir que no podría ser más temerario). La aceleración siempre da problemas, ya que las ruedas patinan, y las velocidades punta siempre acaban en tragedia. ¡Qué pasada de rally! Cuando creas ser un experto jugador de *V-Rally 99* (y para eso falta tiempo), entra en «Sweden» y cambiarás de idea ipso facto.



SENTIDO Y SENSIBILIDAD

El diseño de coches y escenarios ha sido metódico, trabajoso y difícil, pero los esfuerzos invertidos por Infogrames han merecido la pena. Los pueblos catalanes a



medianoche son una preciosidad; en Nueva Zelanda hay ovejas; en Indonesia alguna que otra vaca; en Córcega la gente espera en cada curva con una cámara de fotos (¡y



nadie viste igual que nadie!); en Suecia los carteles de publicidad tienen arrugas; cada coche exhibe las pegatinas que le corresponden —Castrol, Motul, Movistar, V-Rally…—; las ruedas con tracción expelen hacia atrás tierra, nieve, arena o polvo según el tipo de terreno… No falta ni un solo detalle.





GO! GO!

COCHES SECRETOS



Hay tres, y los conseguirás cuando logres superar en primera posición los tres niveles del modo arcade: el primero es el Ford Scort V-Rally del mismísimo Ari Vatanen, una auténtica fiera (el coche negro).



El segundo es un Lancia Stratos, el mismo coche secreto que el de *Sega Rally Championship*, el más célebre título de Saturn. Puro nervio, máxima maniobrabilidad, enorme aceleración, alucinante velocidad punta…, una bala.



Y el tercero es el ya mítico Toyota Célica GT Special Edition. No podía faltar el coche de rallies por excelencia, claro. Bestial. Igual que el Stratos, pero más pesado (y por lo tanto, más estable y con mayor velocidad punta). Una especie de Subaru Impreza 555 elevado al cubo. ¡¡¡¡Aur, aur, auuuurrrr!!!!

Preparados, listos…

Bienvenidos al primer tramo del rally británico. Tres… Dos… Uno… ¡Adelante!



1 Aunque antes de empezar, sería mejor que prepararas tu coche para enfrentarse a las condiciones que le esperan: grava y barro.

2 Después, un rápido repaso gráfico al coche para comprobar que todo está en orden.

3 Y por fin la salida. El rally británico no tiene problemas de visibilidad, ya que una franja más oscura marca el centro de la pista.

4 Utiliza esa franja para encarar las curvas, siempre desde fuera hacia adentro y, al salir, hacia afuera.

5 En las rectas podrás desarrollar grandes velocidades. Sin embargo…

6 … cuando te vayas acercando al final…

7 … busca el freno de mano y tira con fuerza de él…



La espera ha merecido la pena. Después de tanto tiempo sin un cartucho de carreras decente, V-Rally 99 nos ha sorprendido muy gratamente.

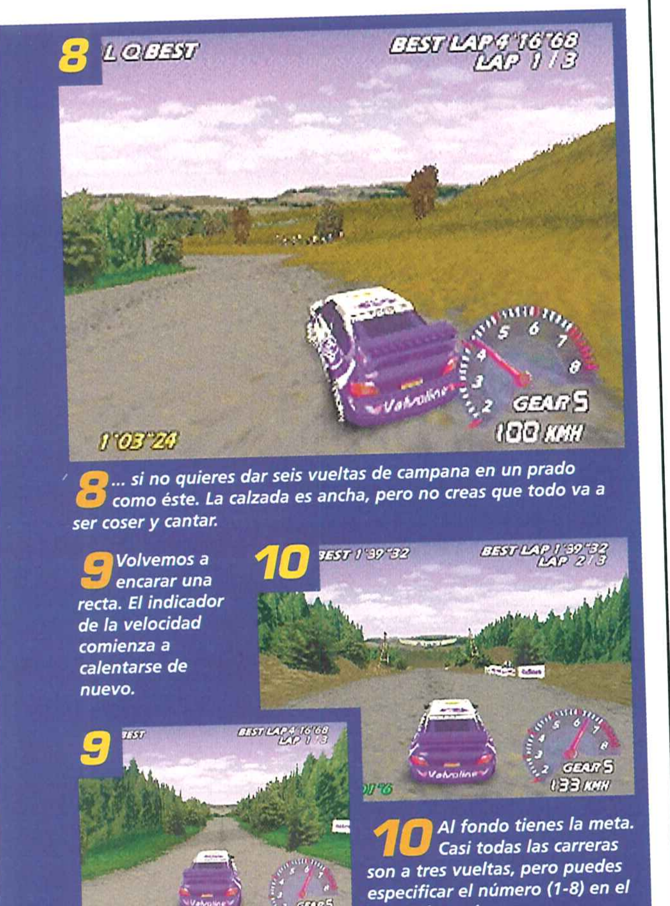
F-1 World Grand Prix es estupendo, pero sus desarrolladores no consiguieron solventar algunos problemas graves: una escasa sensación de velocidad, una jugabilidad nula con las asistencias desactivadas y «normalita» con la configuración por defecto, polígonos demasiado grandes y notorios en las curvas… Los programadores siempre dicen lo mismo: «con texturas tan complejas no se puede hacer más», pero ¿cómo lo ha hecho Infogrames sus productos mediocres de las críticas del público, han sido superados por *V-Rally 99*, un juego de carreras bien hecho. El primero bien hecho de verdad.

Entonces, ¿se puede decir que es mejor el *V-Rally* para N64 es mejor que la versión para la consola de Sony? Sin lugar a dudas. Ahora bien, ¿es mejor en todo? No. Hay dos cosas en las que continúa ganando la versión para la máquina gris: los efectos de luz en tiempo real durante las carreras nocturnas y los polígonos que aparecen de repente al fondo del escenario. No obstante, que quede claro: PSX gana por poco, poquísimo, en la comparación. Nuestros

TECNOLOGÍA **Los gráficos de V-Rally 99 son MUY complejos, MUY completos, MUY definidos y MUY rápidos.**

entonces? ¿Y cómo lo está haciendo Ubi Soft con *SCARS*? ¿Y Psygnosis con *Wipeout 64*?

Se han acabado las excusas: los gráficos de *V-Rally 99* son MUY complejos, MUY completos, MUY definidos y MUY rápidos. Todos los «problemas insuperables» que las compañías desarrolladoras de software para N64 han esgrimido para salvaguardar polígonos aparecen unas décimas de segundo después, pero en ningún caso esto afecta a la jugabilidad (el tramo ya renderizado siempre es lo suficientemente largo como para ver con claridad y mucha antelación la próxima curva). Sólo es algo que «no es perfecto», nada más.
Y la ventaja de los efectos de luz sobre los escenarios nocturnos de la versión PlayStation frente a la N64,



8... si no quieres dar seis vueltas de campana en un prado como éste. La calzada es ancha, pero no creas que todo va a ser coser y cantar.

9 Volvemos a encarar una recta. El indicador de la velocidad comienza a calentarse de nuevo.

10 Al fondo tienes la meta. Casi todas las carreras son a tres vueltas, pero puedes especificar el número (1-8) en el menú de opciones.

Cara a cara

V-Rally te brinda la oportunidad de correr contra un amiguete mediante pantalla partida (vertical u horizontalmente). Lástima que no haya ningún modo para tres o cuatro corredores...

En el modo para dos jugadores el nivel de detalle de los gráficos sigue siendo muy alto. Además, también compiten dos coches más dirigidos por la CPU, para que la cosa sea más emocionante. La pérdida de frames por segundo es mínima, y la velocidad es tan endiablada como en el modo para un jugador.



◁ ¿Cómo es posible que no se reduzcan los frames es un escenario así?

Cuidado: de noche todos los coches son pardos. ▷

Catalunya no parece en absoluto Catalunya. ▽



Los cielos parecen de verdad, son una pasada.

está equilibrada por los efectos de luz sobre los coches, que en nuestro caso son mucho mejores.

Todo lo demás sí: es mejor en *V-Rally 99*. El sistema de control se ha mejorado muchísimo (el juego original para la 32 bits era dificilísimo), las reacciones de los coches son menos bruscas, el freno de mano funciona mejor, hay más variedad de vehículos (y son más diferentes entre sí), los coches secretos merecen la pena de verdad, el realismo de la conducción es total, las carrocerías ya no parecen «de papel» (dan la sensación de «peso», una de las grandes carencias del juego para PSX), tenemos 6 circuitos más, dos vistas nuevas... ¡Casi todo es mejor!

También hay muchos elementos que se han quedado igual, como el sistema de configuración de los coches, las opciones, la voz del copiloto, los efectos de sonido, algunos circuitos que se repiten... Pero todas estas cosas ya estaban bien en la versión de PlayStation, así que ¿por qué cambiarlas?

V-Rally 99 es la revolución, es el no va más, el juego que estábamos esperando: su jugabilidad es tan enorme como la calidad de sus gráficos; los distintos terrenos te obligan a utilizar técnicas de conducción distintas; el modo Arcade (con tres niveles de dificultad, cada uno compuesto por una serie de circuitos propios) es genial, y el Campeonato te mantendrá decenas de noches en vela; el sistema de tiempos con adversarios en tiempo real confiere al juego el toque arcade necesario para que no te descuides ni un segundo durante la partida; los coches son fantásticos y muy distintos (ya sean Kit Cars, 4x4 o modelos especiales secretos); y la variedad de pistas te permite aprender, poco a poco, todas las peculiaridades del maravilloso mundo de los rallies.

Muy difícil, sí. Posiblemente el juego de carreras más difícil que probarás jamás, pero no porque la jugabilidad sea mala o el sistema de control defectuoso, como sucedía con los cartuchos de carreras que habíamos analizado hasta ahora. Toda la dificultad (MUCHA) de *V-Rally 99* se debe a la velocidad, indescriptible, y al realismo de la conducción. Es un simulador de rallies, y se comporta como tal: hasta que no seas capaz de utilizar con propiedad el acelerador, el freno, el freno de mano, el cambio de marchas, los contravolantes, el subvirado, el sobrevirado, la configuración del vehículo y la tracción a 2 ó 4 ruedas..., lo pasarás mal. Muy mal.

Nuestro consejo es que, al menos durante una semana, te mantengas alejado de los coches con tracción a las cuatro ruedas. Empieza con Indonesia y Córcega: te la pegarás con la misma frecuencia que en los otros rallies, pero recuperarás el control mucho antes. Practica. Practica mucho. *V-Rally 99* no es un juego para niños...

¿Otro consejo? Concede la jubilación anticipada a todos los cartuchos de carreras de tu colección y corre a por un *V-Rally 99*. Jamás te arrepentirás.

9 GRÁFICOS
Texturas suaves, definidas e impecables. Ya quisiera PlayStation...

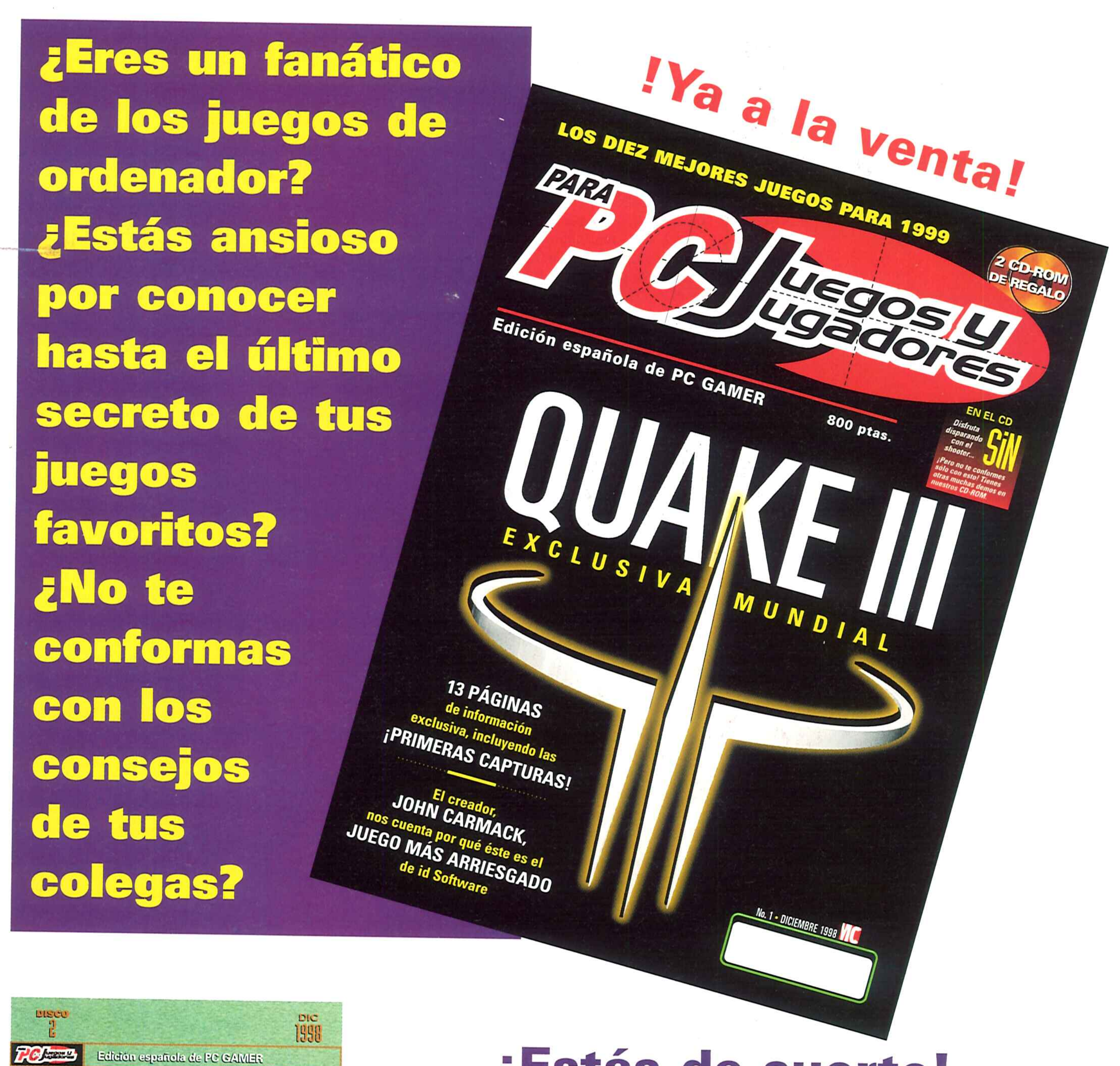
8 SONIDO
Efectos geniales, música normalita y muchos comentarios del copiloto (los de la versión para PSX).

9 TECNOLOGÍA
No alcanza el 10 por culpa de esos poligonillos que aparecen al final de la pantalla cuando vas muy rápido...

10 DURABILIDAD
La única forma de dejar de jugar con V-Rally 99 es comprar algo mejor. Y por ahora, no lo hay.

VEREDICTO
V-Rally 99 es a las carreras lo que GoldenEye a los tiros. Casi, casi, casi perfecto. El primer paso hacia una nueva revolución de juegos para N64.

94%



¡Estás de suerte!

Ha llegado JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos más vendida del mundo.

¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas

¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco



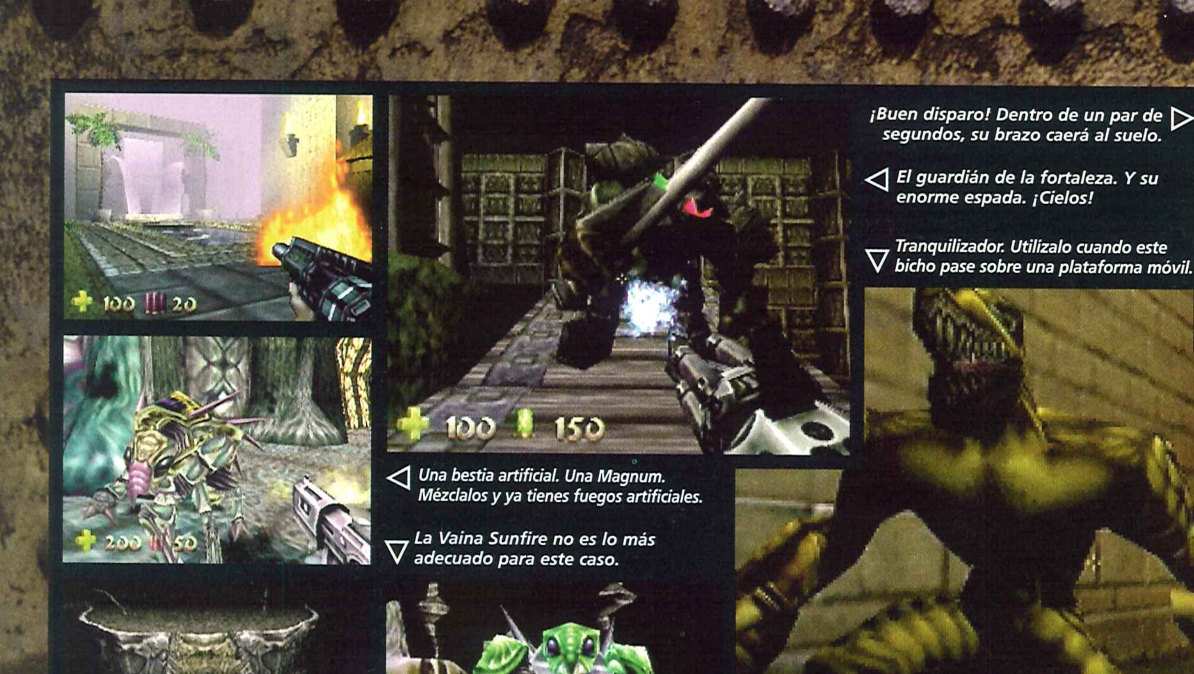
Está vivo. Respira. Ruge.
Turok 2 se ha hecho realidad, y sólo para N64...

TUR

Turok 2: Seeds of Evil			
NSC/ACCLAIM/IGUANA			
Disponible	256M		1-4
	Controller Pak XX PACTS	Memoria en cartucho	Rumble Pak
	9.900 pesetas		Expansion Pak



PRECEDENTES EN 64 Te ofrecimos una súper preview de Turok 2 en el número 10.



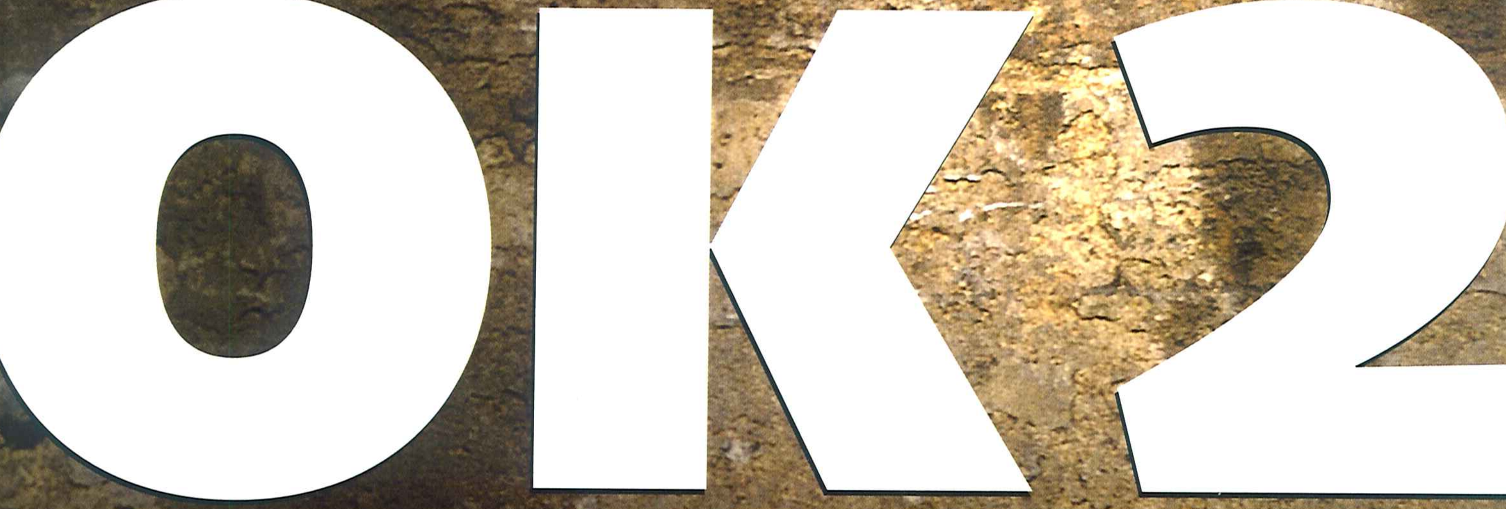
¡Buen disparo! Dentro de un par de segundos, su brazo caerá al suelo.

El guardián de la fortaleza. Y su enorme espada. ¡Cielos!

Tranquilizador. Utilízalo cuando este bicho pase sobre una plataforma móvil.

Una bestia artificial. Una Magnum. Mézclalos y ya tienes fuegos artificiales.

La Vaina Sunfire no es lo más adecuado para este caso.



OK2 SEEDS OF EVIL

Acabamos de completar Turok: Dinosaur Hunter, con todos los secretos, llaves, trucos y niveles (labor titánica, de la cual damos buena cuenta en la superguía de este mes). El cartucho salió al mercado de la mano de la N64 y hasta ahora no hemos dejado de descubrir secretos en su interior. ¿Y sabes qué es lo que nos ha servido para continuar cuando no podíamos más? ¡La idea de dedicarnos al 100% a Turok 2 cuando cayese en nuestras manos! Jugar con otra cosa, y dejar a Turok 2 en una estantería acumulando polvo sería la más soberana de las estupideces. No. Demos a Turok 2 la bienvenida que se merece: «Por aquí, señor...»

Turok 2: Seeds of Evil es especial por varias razones. En primer lugar, llega en un cartucho de 256M (CUATRO veces más grande que *Mario 64*). Tiene seis «entornos gráficos» diferentes divididos, cada uno de ellos, en unos ocho sectores, por lo que el tamaño «virtual» del juego es tan enorme como el tamaño «físico» del cartucho. ¿Qué quiere decir esto? Vaya, que es una bestialidad, parece que no se acaba nunca. En segundo lugar, es el primer juego que presenta una opción para activar el modo en alta resolución de la consola mediante el Expansion Pak de 4 Megabytes (que se venderá aparte, y estará en las tiendas pocos días después de que esta revista caiga en tus manos). Con la expansión de RAM, *Turok 2* se convierte, sin duda, en el juego para consola con los mejores gráficos que se han visto jamás. Su aspecto puede competir con el de los mejores y más avanzados títulos para PC (incluido el propio *Turok 2*), juegos que, dicho sea de paso, requieren de equipos de novísima generación para alcanzar semejante calidad de imagen. No obstante, incluso en el modo de baja resolución, *Turok 2* es una obra de arte: pasmosos efectos de luz, texturas detalladas al máximo, enemigos con *soft-skinned*, una animación bestial... Esto sí que es tecnológicamente superior. Y, en tercer y último lugar, *Turok 2* no es una segunda parte como esas que sólo ofrecen unos cuantos niveles nuevos mientras todo lo demás es calcado al juego original. Se trata de un título nuevo, desde los cimientos; y en su generador de gráficos sólo encontrarás leves vestigios de *Dinosaur Hunter*. *Turok 2* es algo distinto, superior, nuevo, flamante, sin estrenar... La nueva revolución de los videojuegos.

Prepárate... para... el... impacto...

GO! GO!

Acepta el desafío

Turok era un shoot 'em up en el que no debías hacer funcionar demasiado el coco. Sin embargo, en Turok 2, tu cerebro tendrá que esforzarse bastante más. Aquí tienes algunas de las misiones que encontrarás...

Niños

Antes de que el despiadado ejército de Primagen enloqueciera de violencia, los adultos escondieron a sus hijos para protegerlos. Los Dinosoids del primer nivel saben dónde están y los han encarcelado para que sirvan de cebo a fin de atraparte. Tu tarea, por lo tanto, consiste en liberarlos. Si no lo haces, morirán. La recompensa no será otra que escuchar sus palabras de agradecimiento cuando abras sus jaulas. Para alguien tan altruista como tú, debería bastar...



Aquí tienes la jaula. Ahora debes encontrar el interruptor.

Faros

Para poder prestar ayuda al Puerto de Adia lo antes posible, debes encender los faros. No te será difícil dar con los interruptores, pero estos no funcionan sin las células de potencia. Por supuesto, resulta mucho más complicado encontrar dichas células, ya que casi siempre están escondidas en túneles de drenaje o en áreas secretas. Ten cuidado con los cajones explosivos que hay al lado de las paredes.



Depósito de almacenaje de munición

Los Purr-Linn, los enormes monstruos que pueblan los Pantanos de la Muerte, han construido depósitos de munición para almacenar sus Espadas en tres puntos diferentes del nivel. Al destruir las tres unidades, Turok inflige un daño severo al ejército Purr-Linn. Además, hay una submisión que consiste en encontrar cargas explosivas para destruir los depósitos de munición.



Al entrar en los depósitos de munición recoges una linterna...

... y a continuación debes colocar los explosivos delante de estas cajas.

Prisioneros

Al igual que sucedía con los niños del Puerto de Adia, los Purr-Linn han raptado a un buen número de seres humanos y los han encarcelado, con la esperanza de impresionar a Primagen (que ha prometido recompensarles con algunas tierras). Sin embargo, no hay nada perdido si Turok anda cerca. Tu misión consiste en buscar a cinco prisioneros y liberarlos. Pero ten cuidado: cada celda está protegida por un Purr-Linn escurridizo.



Buen trabajo, amigo. Dispara al candado y libera a la chiquilla.

Generadores de Campos de Fuerza

En la Colmena de la Mantis (nivel cinco) se han formado unas Grietas Umbral para que unos insectos salvajes puedan invadir la Tierra. Turok debe intentar desconectar cuatro generadores de campo de fuerza que protegen al Ordenador Maestro que, a su vez, hace funcionar las Grietas Umbral. No es nada fácil. El nivel es enorme, hay pasillos laberínticos por todas partes y cada campo de fuerza está bien protegido.



Todos los interruptores que desactivan los generadores están muy bien protegidos.

Embriones de Reina

Hay huevos esparcidos por toda la Colmena. Puedes dispararles a todos y, aunque la mayoría estallan provocando una lluvia de sangre, algunos guardan una sorpresa que de momento no desvelaremos. De todas formas, los Embriones de Reina incuban estos huevos, así que, si acabas con las tres Reinas, puedes evitar que la población de Mantis se propague a través de las Grietas Umbral. Es más fácil explicarlo que ponerlo en práctica.



El huevo de Reina. Completa las otras misiones y luego acaba con la Reina.

¡NUEVO Y MEJORADO!

Niebla



El mayor problema del primer juego, sin duda, era la niebla. Se utilizó para disimular fallos gráficos, pero se abusó de ella y, aunque no afectaba mucho a la jugabilidad, sí que resultaba una molestia que reducía la calidad de los escenarios. La primera vez que veías a un esqueleto guerrero avanzar hacia a ti en la distancia azul-grisácea casi te daba un pasmo. La quinta o la sexta vez ya empezabas a cansarte de la falta de un aviso previo. Parece ser que Iguana ha hecho caso de las quejas y vuelve con un sistema se niebla que funciona a la perfección. Hay la suficiente como para ocultar diversas pinceladas gráficas pero nunca tanta que no permita disfrutar de los impresionantes entornos, que ya de por sí están bien realizados para que no se produzcan transtornos en la imagen.

La que se va a armar

Cuentas con un total de 21 armas diferentes. Aquí tienes el primer y exclusivo inventario de todas ellas.

BENGALA

Inútil como arma, pero imprescindible para iluminar los pasillos oscuros. La bengala se clava en la pared y permanece encendida un rato.

CUCHILLO DE GUERRA

Genial para los enemigos más pequeños del primer nivel: un tajo rápido y... ensalada de polígonos con tomate.

ESPADA

Con un buen juego de muñeca podrás oír el silbido del acero toledano de esta maravilla. Corta mejor que el cuchillo de un charcutero.

PISTOLA

Una birria, comparada con el resto de las armas, pero cuando la encuentras al principio te pones más contento que unas castañuelas.

ARCO

Las flechas se quedan clavadas en los enemigos y escenarios (y las puedes recoger de nuevo). Dañinas, pero lentas.

ARCO TEK

No necesita presentación: son las flechas explosivas del primer juego. Geniales y con modo...

FRANCOTIRADOR

Amplía el objetivo, apunta, tensa el arco, suelta, ¡fiuuuu! ¿Dónde se ha clavado? ¡¡BOOOOM!!! Allí.

MAGNUM

Pistola de mano rápida y potente. Apunta bien contra un Endtrail y le volarás la cabeza.

RIFLE TRANQUILIZADOR

Genial. Dispara un dardo a un enemigo cuando esté sobre una plataforma móvil para abrir zonas secretas repletas de items.

CARGAS VOLTAICAS

Dispara y el malo se retorcerá, inmovilizado, con convulsiones espasmódicas. Ahora ya puedes matarlo como quieras.

ESCOPETA

Tremenda. Puedes arrancarle la cabeza a un Raptor y, al mismo tiempo, dar una manita de rojo a la pared que haya detrás.

RIFLE DE PLASMA

Dispara un rayo verde y, cuando acierta a un enemigo, provoca una triple explosión. Repite hasta que muera.

FRANCOTIRADOR

También puedes ampliar el objetivo con este rifle, y el tiro se hace más potente. Excelente.

CAÑON TORMENTA DE FUEGO

Su tambor gira al disparar. Destroza a los rivales, zumba como una mosca y sigue girando cuando sueltas el gatillo. Adorable.

TRITURADORA

Una ráfaga de láseres que rebota en las paredes una y otra vez hasta dar con algo «destruible».

LANZADOR MDM

Funcionamiento: lanzas uno, esperas, lanzas otro y ¡BOOOM! Fantabuloso.

LANZAGRANADAS

Ataque triple: el primer misil mata, el segundo rebana y el tercero expande los restos.

ESCORPION

Un Lanzamisiles ultrarápido del que resulta imposible escapar.

SUNFIRE

Lánzalas y, al explotar, cegarán a los enemigos. Ahora cambia de arma y juega al tiro al pichón.

TALADRO CEREBRAL

Un misil que localiza de forma automática al enemigo, le sigue por más que corra y le taladra la cabeza. Genial para los modos multijugador.

SIERRA DESCUARTIZADORA

Un boomerang circular con cuchillas: lo lanzas, descuartiza al malo y vuelve a tu mano empapado en sangre.

LANZALLAMAS

Para freír a quien sea. Es genial ver a los enemigos en llamas suplicando por un vasito de agua.



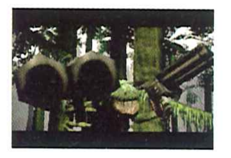
NUKE

Y al final, la sorpresa. No debemos estropeártela, es mejor que descubras sus efectos por ti mismo...

IGUANA LUKE
No pases de la intro que hay al principio del juego si quieres ver las habilidades secretas del pequeño reptil que da nombre a la compañía desarrolladora de *Turok* 2: la iguana está la mar de feliz, sentada en medio del bosque, sobre el colorido cartel de «Iguana». De repente, como en el primer *Turok*, una flecha se clava en el árbol del al lado. Y le sigue otra, y otra, y toda una lluvia de flechas que proviene de la espesura. La iguana se esconde tras el cartel, atemorizada. Unos instantes de silencio y... el animalillo salta, se sube al cartel y ¿qué lleva en las manos? ¡Dos pistolones más grandes que ella! Por supuesto, comienza a repartir plomo a diestro y siniestro, entre carcajadas, contra su cobarde agresor. ¿Y a qué no sabes quién resulta ser el atacante escondido? A ver si lo adivinas...







¡COMIDA!
Ten cuidado con los pequeños dinosaurios del primer nivel que se alimentan de los mcadáveres de los soldados que ha matado Primagen (son idénticos a los chiquitines de *Jurassic Park 2*). Si no te ven, pasarán de ti, pero si te acercas comenzarán a perseguirte en busca de carne fresca. El mejor modo de deshacerte de ellos es huir, de cara a ellos (andando hacia atrás) y soltar un tajo justo cuando te saltan a la cara. La sensación es indescriptible. Y el escenario se queda hecho un asco.

Toma mi mano y sígueme...

Turok 2 es toda una experiencia. Debes tener en cuenta montones de cosas: misiones que completar, enigmas que resolver, interruptores que activar y monstruos que aniquilar de una vez por todas y sin compasión. Así pues, respira hondo porque vamos a conducirte por algunos de los mejores tramos de los dos primeros niveles.

1 El quinto tramo del primer nivel empieza con un ¡KA-BOOOM!





2 ¡Socorro! Un Fireborn aparece saltando de la nada como un poseso. Apunta bien...



3 ... y machácalo. Cielos, mira qué dientes. Menos mal que ya está muerto.



4 Apunta hacia arriba y verás a un gruñón a lo lejos. Es rápido, vicioso...

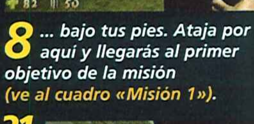
5 ... y (snif, snif) puede olerte. Desenfunda la Magnun, apunta y...





6 ... Uf, eso tiene que doler. ¿Tienes ganas de seguir?

7 Un interruptor. Actívalo para acceder a áreas extra. Este abre una puerta...



8 ... bajo tus pies. Ataja por aquí y llegarás al primer objetivo de la misión (ve al cuadro «Misión 1»).

18 Con el fragor de una luz azul, avanzas hacia el subsector siguiente. Parece tranquilo.



19 ¡Demonios! Mira qué pedazo de molares. Y hay dos Raptors. ¡BANG!



20 Este no nos incordiará más (ha perdido la cabeza).





21

MISION 1: RESCATAR A LOS NIÑOS



9 Una niña. La primera del Puerto de Adia está encerrada en esa jaula.



10 Salta abajo y podrás ver que debes abrir una pasarela y...

11 ... encontrar un interruptor para entrar en la jaula. «Ayúdame, Turok», repite la dichosa niña.

12 La pasarela está en lo más alto de este pasillo oscuro. Entra en lo desconocido...



13 ... y sal por el otro lado. El guardián del interruptor de la jaula está esperando.



14 Dispara la Magnum y pinta las paredes con la sangre del bicho.



15 Por fin el interruptor. Actívalo y bajará la pasarela hasta la jaula. Vuelta atrás.



16 Y aquí está la niña. Es un poco fea, pero eso no importa ahora.



17 Ahora busca la salida en la primera planta del nivel.

¡NUEVO Y MEJORADO!

Inteligencia artificial de los enemigos

Los enemigos del primer juego no eran muy listos (más bien un poco bestias). La mayoría se limitaban a abalanzarse sobre ti mientras disparaban sin parar. Y por lo tanto, para sobrevivir bastaba con tener reflejos y controlar bien el mando. Sin embargo, en Turok 2 los malos son muuuuucho más listos: siguen yendo a por ti, pero si ven que tienen las de perder, salen corriendo en busca de la ayuda de unos cuantos colegas —más grandes y mejor armados— para atacarte en grupo. Los Purr-Linns te tiran una granada y se esconden, esperando oír el estallido para asomar la cabeza a ver si te han matado; los Drones de la Colmena se parapetan tras los huevos para disparar y, si rompes el huevo, van a esconderse detrás de otro; los Raptor cazan en pareja, y a veces se abalanzan sobre ti cuando doblas una esquina (y si decides correr, ellos lo hacen mucho más rápido, no como en Dinosaur Hunter). Conclusión: necesitas una recortada.

22 En el otro extremo entrarás en un escenario con varios niveles de altura, repleto de malos.

23 Ahí arriba hay dos monstruos disparando bolas de plasma (ve al cuadro «Especial»)

ESPECIAL: MASCARA ZOOM PLASMA

24 Ya es hora de darles a probar su propia medicina. Rifle de plasma y...

25 ... Máscara Zoom. Bájatela con el D-pad y apunta hacia la luz.

26 Ese Endtrail de ojos rojos mira sorprendido el tambor de un arma increíblemente poderosa...

27 ... Y es que lo es: mira la sangre de las paredes. Eso es «rojo pasión», ¿no?

28 Desplázate por el escenario, mata a todo lo que encuentres a tu paso y...

29 ... llegarás a la salida del final de este subsector del nivel. Sal y sigue avanzando.

ESPECIAL: PORTAL CENTRAL

30 Acabarás aquí, en el Portal Central, desde el que accederás a todos los niveles.

31 Dentro hay puertas que conducen a cada nivel, pero sólo tenemos las llaves de...

32 ... Los Pantanos de la Muerte. Ve hacia el final para acceder al nivel más oscuro de Turok 2.

33 Los Pantanos. Como puedes suponer, repletos de muertos. Y tú aumentarás el cupo.

34 Sin embargo, primero darás con una de las llaves del nivel. Estupendo.

35 Ya basta de pamplinas. ¡Vaya, mira lo que tenemos aquí! Avispas asesinas.

36 Así que tú eres el ruidoso. Por suerte, tenemos la escopeta que nos permitirá...

37 ... enviarte al otro barrio. En toda la cabeza. Y a las avispas asesinas también.

38 Cuidado con el agua. En ella hay unas criaturas extrañas que muerden.

39 Una fortaleza humana desolada. Quién sabe lo que depara la oscuridad (ve al cuadro «Especial»).

ESPECIAL: SECUENCIA MORTAL

40 ¡Vaya! Ahora ya sabes lo que entra por la puerta detrás de él.

41 Este tipo ya no es ni la mitad de lo que era. Podemos probarlo.

42 Vaya, hombre. Este tipo sufre un traumatismo craneal grave. Ya no tiene inteligencia artificial...

43 Y, después de tanta sanguinolencia, llegamos al final de otro subsector.

MISION 2: RESCATE DE PRISIONEROS

44 Dentro puedes distinguir a un pequeño prisionero custodiado por un Purr-Linn.

45 Cada jaula tiene un guardián. Y éste, como puedes ver, es bastante grande.

46 Paso atrás y ¡fuego! El almuerzo le ha sentado mal.

47 Aquí las jaulas están cerradas. Lo único que tienes que hacer es apuntar y disparar para...

48 ... abrirlas. La pobre niña sonríe, te da las gracias y desaparece.





49 Has liberado a la chiquilla. Pero espera. ¿Qué hay detrás de esa jaula?

50 Ah, es uno de los cuatro interruptores que alimentan el Totem de Energía de este nivel.

51 Súbete encima y los cuatro brazos se doblarán hacia adentro con un estupendo chirrido.

52 Luego viene esto... una carga de explosivos. ¿Para qué sirve? Lo verás más adelante.

56 Satisfecho por tu buena obra, te diriges hacia el siguiente umbral...

MISION 3: DESTRUYE LOS DEPOSITOS DE MUNICION

57 ... y entra en los laberínticos túneles de los depósitos de munición de los Purr-Linn.

58 Gracias a la linterna, puedes ver lo que hay almacenado. GRANDES cajas de muerte.

59 Ahora es el momento de utilizar la carga explosiva que recogiste antes.

60 Escapa, rápido, por el umbral del nivel del túnel. ¡Lo conseguiste!

ESPECIAL: TALADRO CEREBRAL

53 Explora el nivel (con paciencia) y encontrarás un «Taladro Cerebral»...

54 ... ¡Fiuuuu...! Ahí va, y dobla las esquinas. El circulo rojo significa que el arma ya ha fijado el objetivo...

55 ... y el misil hace el resto. No hay escapatoria... ¡Anda, llueve sangre!

ELIGE EL CONTROL

El sistema de control del primer *Turok* (botones C para la dirección, stick analógico para la cámara) casaba a la perfección con el diseño del juego.
Sin embargo, a mucha gente le pareció un poco incómodo, sobre todo después de conocer el magnífico sistema de control de *GoldenEye*. Pues bien, los de Iguana han vuelto a escuchar las quejas de los jugadores y han incluido dos estilos de control: uno llamado «Arcade» (el de *Dinosaur Hunter*) y otro llamado «Expert», el de *GoldenEye*. No obstante, *Turok* es *Turok* y *GoldenEye* es *GoldenEye*: en *Turok 2* funciona mejor el sistema del *Turok* original que el del juego de Rare, ya que el estilo de juego es mucho más tridimensional en este caso que en *GoldenEye*, donde casi todos los malos estaban a la misma altura que el jugador y donde, además, teníamos puntería automática. El sistema Expert funciona bien, pero es mejor el Arcade.

¿Quién quiere probar?

Esta vez es personal.

Team Dust

Más conocido como *Deathmatch*. Matanzas a go-gó con un máximo de cuatro jugadores, luchando todos contra todos. Como el multiplayer de *GoldenEye*. Montones de armas y 10 escenarios a tu disposición.

Blood Lust

Es un Deathmatch por equipos: dos jugadores de «sangre azul» contra dos de «sangre roja». Se pone un límite de tiempo y empieza la acción. Gana el equipo que haya derramado más sangre del otro cuando acaba el tiempo.

Frag Tag

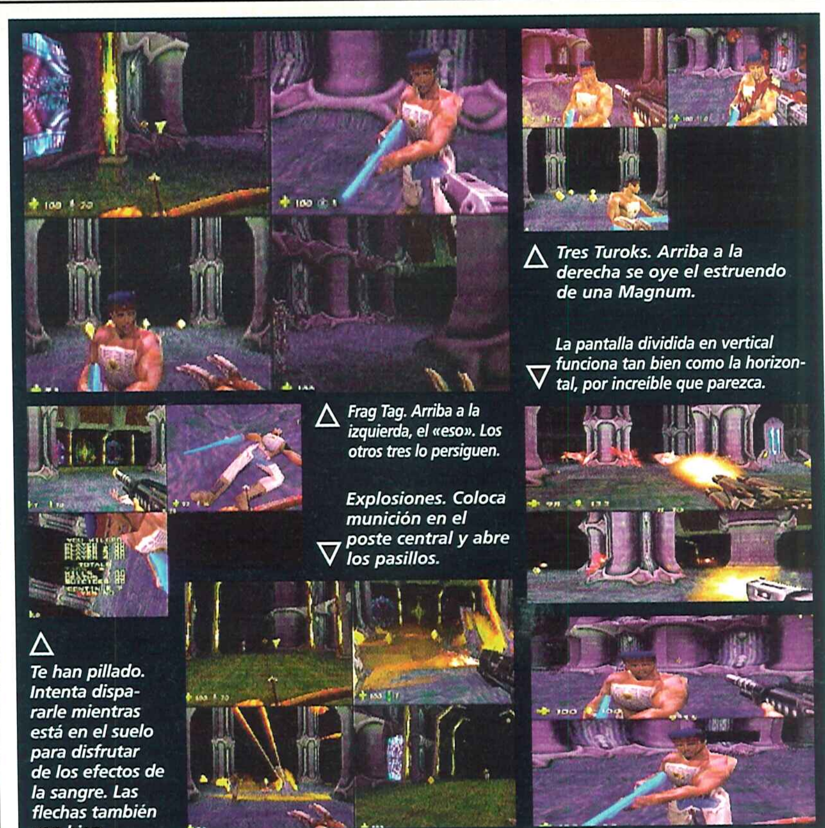
Un jugador es un «mono» y, sin armas, debe llegar a un «punto de transformación» antes de que los otros tres jugadores, los «cazadores», acaben con él. Al llegar a este punto, el «mono» pasa a ser «cazador» y uno de los «cazadores» que le perseguían pasa a ser el «mono». Y así sucesivamente. El mejor de los tres modos.

Personajes

Hay siete personajes entre los que elegir (además de algunos secretos): Turok, Adon, un Purr-Linn, un Sloth, un Flesh Eater, un Gant y un Raptor. Los últimos son los más interesantes. Sin armas pero RÁPIDOS.

Escenarios

Hay diez en total, pero lo mejor es que ¡puedes elegir la textura que prefieras! Las textura «Castillo», por ejemplo, le da al entorno el aspecto del primer nivel para un jugador; y si cambias el tipo de textura, el mismo escenario se convierte en algo radicalmente distinto. Fantástico.



△ Tres Turoks. Arriba a la derecha se oye el estruendo de una Magnum.

▽ La pantalla dividida en vertical funciona tan bien como la horizontal, por increíble que parezca.

△ Frag Tag. Arriba a la izquierda, el «eso». Los otros tres lo persiguen.

▽ Explosiones. Coloca munición en el poste central y abre los pasillos.

△ Te han pillado. Intenta dispararle mientras está en el suelo para disfrutar de los efectos de la sangre. Las flechas también van bien.

Expansión Pak: *Preguntas y respuestas*

Este pequeño cubo negro es el futuro de los juegos para N64. Y Turok 2 es el primero que lo utiliza.

P. ¿Qué es el Pak de Expansión?
El Pak de 4 Megabytes, que se inserta en la ranura de Expansión de Memoria que hay en la parte superior de la N64, es un dispositivo que dobla la memoria interna de la consola. Hasta ahora, los desarrolladores han tenido que trabajar con los límites que imponían los 4 Megabytes estándar de la máquina.

P. ¿Y eso qué quiere decir?
Que con el Pak conectado, los juegos pueden procesar el doble de información en la memoria RAM de la N64 que con los 4 MB normales de la consola. Los resultados son espectaculares: los gráficos pueden mejorarse hasta alcanzar una resolución máxima en pantalla de 640x480 píxels, por lo que, al final, los títulos para N64 (cuando los desarrolladores empiecen a trabajar con la nueva configuración) tendrán el mismo aspecto que los juegos para PC con tarjetas aceleradoras 3-D, en alta resolución.

P. ¿Y Turok 2 es el primero que lo aplica?
No. Los títulos deportivos de Iguana, NFL QuarterBack Club '98 y All Star Baseball, ya incorporan la resolución de 640x480; y Forsaken también trabaja a mayor resolución que los juegos normales, aunque no alcanza los 640x480. En cualquier caso, hay que recordar que un cartucho como Turok 2 tiene muchos más polígonos y efectos especiales en pantalla que un título de deportes o que Forsaken (cuyos escenarios son cerrados). Con el Pak, Turok 2 puede desarrollar toda su fantástica magia a una velocidad de vértigo, con menos niebla y más definición. Es algo increíble.

P. ¿Cuándo podré echarle el guante a uno de esos?
Nintendo España nos ha prometido que lo lanzará este diciembre, poco después de que esta revista llegue a tus manos. Todavía no tenemos una fecha confirmada, ni su precio de venta al público.

P. ¿Habrá más juegos que sean compatibles con el Expansion Pak?
Por supuesto. Por lo pronto, Rogue Squadron, cuyo lanzamiento tendrá lugar el día 20 de enero, y FIFA '99, pero seguro que ya hay otras compañías trabajando en ello para futuros cartuchos. Nosotros apostamos por Perfect Dark, por ejemplo, si bien Nintendo no ha confirmado nada al respecto (y los chicos de Rare aseguran que todavía ni siquiera han visto un Expansion Pak al natural).

Pak de Expansión: *¿Se nota la diferencia?*

Nada de jerga técnica: ¿en qué se diferencia «Turok 2 con el Pak» de «Turok 2 sin el Pak»? Compruébalo tu mismo.

¡NIVELES!





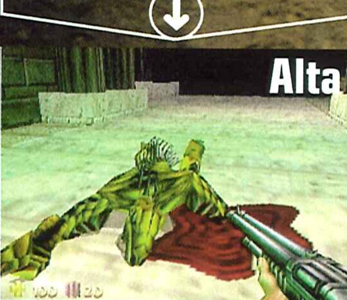
¡MONSTRUOS!





¡SANGRE Y VÍSCERAS!





¡TALADRO CEREBRAL!





¡NUEVO Y MEJORADO!



Diseño de niveles

El cartucho de Turok 2 almacena cuatro veces más datos que el juego original, razón por la cual los niveles son mucho más grandes. Sin embargo, la duración de la aventura nunca fue un problema en Turok. Lo malo era la condición lineal del diseño de los niveles, y los frecuentes saltos y plataformas, en los que era necesaria una excesiva precisión. En el nuevo trazado del juego, estos errores se han subsanado por completo. Los subsectores de los niveles ofrecen los cortes necesarios en la acción (imprescindibles en un juego tan grande), pero es que además, al final cada sector sigue un trazado circular, de manera que resulta difícil perderse. Y eso no es todo: apenas deberás realizar saltos de precisión; tan sólo en casos muy contados (la mayoría de las veces para dar con unos cuantos ítems secretos), y siempre podrás volver a intentarlo si te caes, no como en Dinosaur Hunter. Buenas noticias, ¿eh?

ADON AL HABLA
Adon es la criatura guardián de Turok (decimos criatura porque no es un ser humano, y su cara no recuerda precisamente la de un ángel; quizás «troll», o «duendecillo escurridizo» son términos más fieles a la realidad). Durante una estupenda intro, al principio del juego, Adon le explica a Turok que lo vigilará y guiará en su intento por detener a Primagen, el último de esa larga lista de malvados que han pretendido ejercer su dominio sobre el mundo. En pocas palabras, esto supone la protección de seis tótems de energía que mantienen a Primagen encerrado en su buque-faro. Si los tótems de energía son destruidos, Primagen escapará y (éste es el mejor trozo) «esparcirá ramas de locura y poder psiónico por toda la faz de la Tierra Perdida». Te ha tocado la lotería, muchacho.









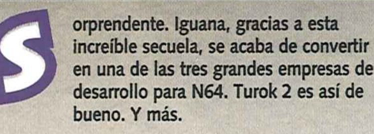




¡Cielos, este trasto no funciona! ¿Qué tal si aprietas el gatillo?



Jefe Piel Roja. Quizás ser tu amigo si tú tratarlo bien. Fumar pipa de la paz.



Los efectos son sangrientos. ¡Tripas fuera!

Cierra los ojos y reza porque se vaya.



Este bicho jamás ganará un concurso de belleza. Habrá que sacrificarlo.

Sorprendente. Iguana, gracias a esta increíble secuela, se acaba de convertir en una de las tres grandes empresas de desarrollo para N64. Turok 2 es así de bueno. Y más.

Y es así de bueno porque ha conseguido subsanar todos los fallos del original (se ha tenido en cuenta hasta la más pequeña crítica que los jugadores hicieron del primer cartucho) y además ha doblado la calidad de los mejores aspectos. Así pues, por casi la mitad de dinero de lo que pagaste por el primer Turok, tienes más niveles, más monstruos, más armas, más sustos, más sangre, más textos (en castellano) y más opciones, entre las que destaca un modo *Deathmatch* capaz de competir con el de *GoldenEye*. Y eso no es todo. Nada más enchufarlo, lo primero que te sorprende es el aspecto del juego. Por supuesto, cualquiera que tenga un poco de sentido común —además de unos ahorrillos—, se comprará un Pak de Expansión en cuanto el misterioso cubo negro de la alta resolución salga a la venta. Porque la diferencia es brutal: de repente, la N64 se transforma en un PC con procesador Pentium II, 333 Mhz, tarjeta aceleradora 3D/FX… El nivel de detalle es increíble, la definición súper nítida y las texturas todo un lujo. Y lo mejor es que el juego, la animación, los efectos de luz… ¡todo! funciona mucho mejor: los enemigos van a por ti a una velocidad endiablada sin que se pierda un solo frame, las estelas de los disparos se funden en el aire con toda limpieza, la sangre brota con soltura y realismo… El mundo de *Turok* es fenomenal. Sin duda, el mejor de N64.

No obstante, con tanto piropeo al Expansion Pak, a lo mejor piensas que en el modo de baja resolución *Turok 2* es igual que el de *Dinosaur Hunter*: ¡Ja! Ya quisieran los usuarios de PlayStation (quienes, por cierto, nunca han disfrutado de una segunda parte mejor que la primera). De hecho, si Iguana no hubiese añadido la opción de alta resolución al juego, nuestra opinión sobre él sería exactamente la misma: es una obra de arte. No sólo los gráficos son excepcionales, sino también su jugabilidad (aún más importante), la IA de los malos, el tamaño de los niveles, la variedad de armas, la mecánica de juego… Es maravilloso en —y para— todos los sentidos.

Cada nivel es más alucinante que el anterior. Cuando llegas a la Colmena de las Mantis, el quinto nivel, la belleza de los gráficos no te deja parpadear. Parece un paisaje diseñado por el mismísimo H.R. Giger (creador de *Alien*). *Turok 2* es más que un buen título: es el principio de una nueva era de videojuegos. La música encaja a la perfección con la acción: cuando los enemigos empiezan a salir de todos los rincones, los instrumentos de cuerda, la percusión, los bongos y los ruidos que conforman los efectos especiales se acompasan para crear una atmósfera única. Las secuencias se enlazan sin que se noten los cortes, y al igual que en *Body Harvest* —el bombazo de DMA que analizaremos el mes que viene—, el volumen de la música sube o baja en función de la acción que se desarrolla en la pantalla. Música interactiva, vaya.

Y además, insistimos, tras estas imágenes y esta banda sonora, también tenemos un juego sorprendente y muy mejorado. Es más oscuro que *Turok*, más indicado para usuarios «serios» o «maduros». Cuando rebanas la cabeza de un enemigo, no saltan cómicos chorretones de sangre como los de *Duke Nukem* (aunque los fans de la sangre y las vísceras no quedarán decepcionados ante los ríos de glóbulos y plaquetas que manan en esta entrega), sino emanaciones absolutamente realistas. Tampoco se ha abusado de la ciencia ficción tanto como en el primer cartucho, en el que apenas había criaturas creíbles: aquí, aparte de los Raptores, lo que encontramos es un ejército impredecible de criaturas únicas que te sorprenden a cada paso, con reacciones «humanas». Cada una de las treinta bestias se ha diseñado con el único objetivo de hacerte saltar del sillón, y podrás ver desde bichos que trepan por tu piel o avispas sedientas de carne hasta enormes bestias que hacen temblar el suelo a su paso. Ya nos hemos referido al altísimo nivel de la inteligencia artificial de este juego, pero es que no te lo creerás hasta que no lo veas con tus propios ojos. La forma en que se esparcen, piden ayuda, devoran los cadáveres o se esconden tras los elementos del escenario es fabulosa. Sí, es verdad, *Turok 2* copia a *GoldenEye* en la forma de reaccionar de los malos, pero es que, aun así, Iguana ha adoptado, procesado y mejorado las técnicas de Rare sin renunciar en ningún momento a su estilo propio. Y el resultado, créetelo, es una IA superior a la de *GoldenEye*. El mundo de *Turok 2* es enorme, tanto en extensión como en profundidad. Te sumerges en él y resulta imposible resistirse a su encanto. El diseño de cada nivel es meticuloso en grado sumo. La forma en que, al final, suelen enlazarse para minimizar la confusión es todo un acierto, y la inclusión de objetivos en cada misión es una adición muy inteligente. Dota al juego de más puntos de atención y supera al método de simple recolección de llaves de su antecesor. Gracias a las cuatro misiones por nivel y a las hordas de monstruos que los pueblan, no te faltarán emocionantes imágenes que contemplar.

El arsenal de armas tampoco decepcionará a nadie. 21 artilugios diferentes más dos armas subacuáticas especializadas (un harpón submarino y un pequeño lanzamisiles) componen el mayor y más potente arsenal visto nunca en un videojuego. La gama a tu disposición es fantástica pero, a diferencia de lo que sucedía en el primer juego, en este caso no todas las armas tienen como objetivo primordial provocar la muerte. La Linterna, por ejemplo, es un utensilio genial —ni te imaginas el realismo de su alumbrado—, y más ahora que los niveles son

GRÁFICOS **Los enemigos van a por ti a una velocidad endiablada, la sangre brota con soltura y realismo… … El mundo de Turok 2 es el mejor de N64.**



No te pierdas los lujosos detalles de la Guarida de los Ciegos.

Dispara hacia abajo y no te pierdas el espectacular efecto de las llamas.

Creo que el doctor debería tratarle esas erupciones cutáneas.

Aquí tenemos a un generoso donante de sangre.

Puede que sea ciego, pero es capaz de destrozarte en cuestión de segundos.

DISCURSOS SAMPLEADOS
Uno espera algo especial de los 256M del cartucho de *Turok 2*, y lo puede apreciar en la gran cantidad de diálogos sampleados que hay a lo largo de todo el juego. En primer lugar tenemos una secuencia introductoria repleta de los monólogos más largos y ocurrentes que se han oído jamás en un cartucho (en inglés, pero Acclaim está trabajando en un folleto traducido que irá adjunto al cartucho). Además, antes de cada nivel, la encantadora Adon te narra la historia del lugar (con el acompañamiento de algunas escenas de vídeo excelentes). En total, puede que haya unos ocho minutos largos de discursos sampleados. Im-precionante, diría Jezulín.



TECNOLOGÍA Los malos son muuuuucho más listos: siguen yendo a por ti, pero si ven que tienen las de perder, corren en busca de ayuda.



«Aquí está el problema. La placa dental de esas piezas dentales es la causante de la inflamación gingival.»

bastante oscuros. Del mismo modo, si disparas un Dardo Tranquilizador contra un enemigo que esté sobre una plataforma-interruptor, podrás entrar en sectores del nivel que hasta ese momento eran inaccesibles. También debemos destacar las dos opciones de mira telescópica, vitales en el juego, con una vistosidad gráfica considerable. El detalle de los enemigos en un primer plano te hará temblar un corderito. Aunque, a decir verdad, no hay nada como la espectacularidad de las armas destructivas, tales como la Picadora (con su sonido de carne machacada), el Láser PFM (pitido, explosión y machaque), el Taladro Cerebral (te pondrá los pelos de punta) y el Lanzallamas (sólo falta el olor a carne chamuscada)...

El ritmo del juego y la velocidad con que se suceden enemigos, misiones, subsectores y enigmas hacen que la tensión y el interés se mantengan siempre al máximo. No es como *GoldenEye*, en el que sabes que hay uno o dos soldados tras cada esquina: aquí no tienes ni puñetera idea de dónde vas a toparte con un Raptor, pero sabes que puede venir por cualquier parte (por la espalda, por ejemplo), y no te va a disparar de lejos, como haría un soldado ruso, sino que se acercará corriendo, en dos segundos, y sólo oirás un par de pasos —¿dónde está? ¿¡¡¡DÓNDE ESTÁ!!?— antes de caer fulminado bajo sus garras. Y tampoco puedes ir por ahí dando balazos, esperando una respuesta enemiga, porque la munición escasea tanto como en el primer juego. La sensación resultante es terrorífica. Buena prueba de ello fue nuestra propia experiencia: después de pasar cuatro largas horas en el Puerto de Adia, nos dimos cuenta de que no habíamos hablado, ni nos habíamos movido del sillón, y apenas habíamos parpadeado un par de veces. La belleza de este juego radica en que siempre hay algo por descubrir: un arma nueva, una niña a la que liberar, un tricerátops sobre el que montar... Y luego están los jefes, a quienes no describimos para no estropearos la sorpresa, pero que son únicos.

También observarás que los disparos, como en *GoldenEye*, producen diferentes reacciones según el arma, enemigo y parte del cuerpo. Es genial ver a un Purr-Linn huir con tres flechas atravesadas en el cuerpo, pero es que los Raptores son algo increíble: si le vuelas un brazo a uno, continúa corriendo a por ti; si le vuelas la cabeza, su cuerpo aún da varios pasos —como cuando le cortas la cola a una lagartija, que ambas partes siguen moviéndose por separado— y cae rendido ante tus pies; ¿y qué crees que hace cuando le revientas el pecho con la recortada? Alucina: su pecho, hundido, no hace más que manar sangre; el animal grita, se retuerce de dolor y, antes de morir por el hematoma masivo, la sangre inunda sus pulmones, llega a la garganta y le impide respirar, de forma que no puede gritar, se atraganta con el líquido de la vida, vomita sangre y muere, finalmente, ahogado. Su cuerpo sin vida, cae al suelo y continúa manando sangre... Soberbio.

SONIDO Los instrumentos de cuerda, la percusión, los bongos y los efectos especiales de sonido se acompasan para crear una atmósfera única.

Así pues, llegamos a la pregunta del año: ¿es mejor que *GoldenEye*? Pues sí... y no. «Sí» porque sucede a *GoldenEye* en el trono de los *shoot 'em up* gracias a una acción mágica, adrenalítica, con un suspense y unos gráficos que dejan atrás cualquier posible comparación con el cartucho de Rare. *Turok 2* lo tiene todo: sangre, vísceras, armas, enigmas, estrategias, mundos tridimensionales inmensos...
... pero «no» porque *GoldenEye* sigue siendo un juego fascinante por derecho propio que, en realidad, es muy diferente a *Turok 2*. *Turok 2* es el nuevo *Doom*. *GoldenEye* sigue siendo *GoldenEye*. El atractivo de acercarse por detrás a un soldado ruso que está espantando una mosca, meterle un tiro con silenciador en la nuca y que no se entere ni el gato, continúa siendo patrimonio de Rare. Otra cosa es acercarse por detrás a un Purr-Linn, volarle la cabeza con la recortada y poner perdido todo el escenario con pinturas rupestres a base de coágulos de sangre y sesos. También es genial, igual de genial, pero diferente. *Turok 2* es tecnológicamente superior a *GoldenEye*, si es lo que quieres saber, pero su estilo de juego es algo distinto. Se parece más a *Tomb Raider, Duke Nukem, Quake* o *Resident Evil* que a *GoldenEye*. Necesitas devanarte los sesos más que en *GoldenEye*, pero el sigilo del cartucho de Rare, en *Turok 2*, se sustituye por el cuidado, la precaución y, ante todo, el pánico a la oscuridad. O, lo que es lo mismo: ambos son imprescindibles. En las tiendas se van a formar unas colas increíbles (menos mal que nosotros no tenemos que comprarlo). *Turok 2: Seeds of Evil* es, definitivamente, hipermegasuper-macroexcelente. ¡Y todos los textos están traducidos al castellano en pantalla! No podemos pedir más.

10 GRÁFICOS
El ejemplo a seguir a partir de ahora en N64. Una fiesta para tus ojos.

9 SONIDO
Una banda sonora estupenda, interactiva, muy acorde con el desarrollo de la acción. ¡Y qué efectos de sonido!

10 TECNOLOGÍA
Intenta y consigue ser innovador. Aprovecha hasta el último de los 256M del cartucho.

9 DURABILIDAD
El juego más largo de N64 y, con toda seguridad, el más difícil. Los modos multijugador le otorgan varios años más de jugabilidad.

VEREDICTO
El inicio de una nueva y emocionante era en la N64. Turok 2 es el mayor, más audaz y atrevido y, sin duda, el mejor juego del año. No veremos nada que se le pueda comparar hasta la llegada de Perfect Dark...





REGLAS DEL JUEGO

Si eres un experto en el *F-Zero* de SNES, puedes saltarte esto. Las reglas aquí son las mismas.

· Cada carrera consta de tres vueltas.

· Comienzas la carrera en la posición de parrilla correspondiente a tu posición de llegada en la carrera anterior: te colocan tanto más atrás cuanto mejor hayas quedado en el reto precedente.

· Si durante la carrera rozas o chocas contra los laterales de la pista o contra tus oponentes, tu nave perderá energía (nivel de escudo).

· Si tu nivel de escudo llega a cero, tu nave explotará en mil pedazos. Contigo dentro.

· Después de la primera vuelta, podrás usar turbos que gastarán parte de la energía de tu escudo. La cantidad de turbos que podrás activar dependerá del estado de tu nivel de energía.

· Cada carrera tiene un área de boxes (de color rosa). Si pasas sobre ella, la energía de tu escudo se rellenará.

· Algunas pistas tienen unos galones amarillos. Si los arrollas ganarás velocidad sin consumir tus reservas de energía.

64 STAR GAME

F-Z

Diversión a mil kilómetros por hora.

El F-Zero original para SNES fue, para muchos, el juego de carreras perfecto. Reunía todas las cualidades necesarias para ser un buen título de carreras: mucha velocidad, buenos gráficos, diversidad de circuitos… F-Zero marcó un hito en el pequeño mundo de los 16 bits, así que, cuando Nintendo anunció que semejante maravilla también daría el gran paso a los 64 bits, nos alegramos muchísimo: «¿evolucionará tanto y tan bien como lo hizo Mario? ¡Seguro que sí!» Y bueno, ha evolucionado, pero…, una proeza como la del poligonizado Mario no la iguala cualquiera.

F-Zero X recuerda mucho al título original. Más de lo que cabría esperar, quizás. ¿Por qué? Bueno, en cierto modo la culpa de que este *F-Zero X* se parezca más a su antecesor de lo que *Super Mario 64* se parecía a sus mayores es que, en el caso de *F-Zero X*, Nintendo pretendía mejorar algo que ya era tecnológicamente muy avanzado. El *F-Zero* original se programó con el sistema «Mode 7 3D graphics», pionero en los gráficos 3-D y responsable de los primeros polígonos que aparecieron en SNES. O sea: que el primer *F-Zero* ya era poligonal. Y en lugar de texturas, utilizaba colores planos (como todos los juegos de entonces) para sacar el máximo provecho a los 16 bits de potencia de su hardware. Y ahora, dos generaciones de consolas después, aparece un *F-Zero* también poligonal que, como su papá, evita las texturas complejas para funcionar más rápido… Vaya, no suena muy «evolucionado», ¿verdad? Incluso unos ojos inexpertos dirían —si los ojos hablaran— que ambos *F-Zero* son casi idénticos… Pero claro, no dirían eso si viesen el cartucho de N64 en funcionamiento. Y es que, donde de verdad *F-Zero X* demuestra lo que vale, es en pleno funcionamiento. *F-Zero X* es el juego para consola más rápido de la historia. Puedes pilotar tu nave a 1.000 km/h ¡y creértelo! La sensación de velocidad es indescriptible, y el control de los aparatos es refinado y sencillo. Ahora bien: ¿qué se ha sacrificado para conseguir toda esa velocidad? Y ese sacrificio ¿era absolutamente necesario? Eso es lo que vamos a ver en las páginas siguientes…

Modos de juego

Una de las cosas que más chocan de F-Zero X es su «estética de 16 bits»: ¡los menús se presentan con personajes estilo «Marvel» en 2-D! Unos dibujos planos, muy nipones y a todo color, que hacen un poco de daño a la vista. Pero bueno, lo importante de un menú son las naves y los modos de juego, ¿no? Y las naves, al menos, sí hacen gala de su naturaleza poligonal. En cuanto a los modos de juego, son los siguientes:

Grand Prix

Se compone de cuatro campeonatos: Jack, Queen, King y Joker; y a su vez, cada uno consta de seis carreras (en seis circuitos distintos). Los tres primeros campeonatos están disponibles desde el principio, y tienes que superarlos en el nivel de dificultad Stardard para acceder a la copa Joker. Hay tres niveles de dificultad: Beginner, Standard y Expert.

Time Attack



El modo Contrarreloj de F-Zero X. Aunque lo usarás poco al principio, pronto descubrirás que este modo es una parte importante del juego. La posibilidad de mejorar tus tiempos es casi ilimitada y desde luego, muy divertida. Nosotros hemos conseguido recortar 10 segundos a nuestro propio récord en Mute City después de una hora jugando. Todo es cuestión de práctica, perseverancia, probar cosas nuevas... Da resultado.

Death Race



Una especie de «modo de entrenamiento bestia». Este juego te permite poner en práctica todas tus habilidades belicosas, ya que consiste en eliminar a tus 29 competidores en el menor tiempo posible. Nuestro mejor tiempo ha sido 8:01, pero no te será difícil superarlo con un poco de práctica.

Versus




Permite que dos, tres o cuatro jugadores corran a la vez mediante una pantalla partida estilo Mario Kart. En carreras de dos y tres jugadores, la consola se encarga de completar el cuarteto con corredores de la CPU. Lo malo es que no pueden jugar varias personas en el modo Grand Prix. Lástima.

Practice

El clásico modo de prácticas, sin tiempos pero con enemigos. Los malos son bastante listos, así que ten mucho cuidado. Antes de afrontar las carreras de Grand Prix en el nivel de dificultad «Expert», estúdialas a fondo en este modo.

QUE MAREO
Durante la partida tienes cuatro vistas a tu disposición (puedes cambiarlas con C-derecha). Por desgracia, ninguna de ellas es en primera persona, desde el interior de la aeronave, pero las cuatro exteriores disponibles son muy adecuadas. La vista por defecto es la que ofrece el mayor campo de visión; la segunda y la tercera pierden un poco de sensación de velocidad, pero van bien para calcular los ataques laterales en el modo Death Race; y en cuanto a la cuarta..., vaya, la cuarta cámara es tan alta, alejada, injugable y poco recomendable que estamos contentísimos de que Nintendo la haya incluido.






ERO X

Controles

El control de F-Zero X no es nada complicado. Más bien al contrario: resulta muy intuitivo, ya que hace que el jugador sólo preste atención al stick analógico y a lo que sucede en la pantalla. No obstante, los botones también desempeñan unas funciones determinadas.

Dirección: stick analógico
Acelerador: A
Turbo (después de la primera vuelta): B
Freno de aire: C-abajo
Inclinación a la izquierda: Z
Inclinación a la derecha: R
Retrovisor: C-arriba
Cambio de vista: C-derecha



Ataques
Empujón a la izquierda: Doble pulsación de Z
Empujón a la derecha: Double pulsación de R
Ataque giratorio: Con Z pulsado, doble pulsación de R (o viceversa)

F-Zero X			
NINTENDO			
Disponible	128M		1-4
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 pesetas			



GO! GO!

NO SABES PERDER

En general, las carreras multijugador consisten en jugar hasta que tu nivel de energía se agota o te sales de la pista. Un gran «Retire» aparece en tu pequeña porción de pantalla y todo se ha acabado. Ahora te toca ver cómo juegan los otros...

... Pero esto no tiene por qué ser así. Ve al menú de opciones, activa la segunda opción y regresa al modo multijugador. Ahora, cuando un jugador muera, aparecerá en su pantalla una máquina tragaperras. El botón B acciona las ruedas giratorias de la máquina, y A los detiene uno a uno.

Puede que, dicho así, parezca una estupidez, pero la cosa tiene su gracia, ya que el resultado del subjuego del que ha perdido interferirá en tiempo real en la partida de quienes todavía continúan corriendo: tres cruces, por ejemplo, consumen un tercio de la barra de energía de quienes están jugando; tres calaveras activan un modo de «Muerte Súbita», de forma que quien antes cometa un error, por pequeño que sea, morirá...

Vaya, es una idea original. Quizás no para puristas, pero añade diversión y tensión al modo —ya trepidante— para varios jugadores.



Modo multijugador

Nintendo no siempre ha tenido mucha suerte con las pantallas partidas: si bien GoldenEye funciona a la perfección en el modo de cuatro jugadores y Mario Kart mantiene la velocidad con cierto éxito, hay otros casos, como Lylat Wars, Cruis'n World y F-1 World Grand Prix, en los que los frames por segundo se reducen de forma considerable.

Por fortuna, F-Zero X no se sumará a la lista de intentos fallidos: como no podía ser de otra manera, la ausencia de detalles da lugar a un modo multijugador estupendo. Con la pantalla partida en cuatro partes, la velocidad y la resolución disminuyen un poco; pero cuando sólo juegan dos personas, los gráficos son casi tan rápidos como en el modo para un jugador. Acción, violencia, velocidad y vértigo. Una mezcla explosiva. ¡Excelente deathmatch, Nintendo!



La cuenta atrás... ¿No tienes un poco de miedo?

El jugador uno se ha ido al carajo en la primera vuelta. El dire, como siempre.

F-Zero X es rapidísimo. Su velocidad no se puede comparar con la de ningún otro juego; la niebla aparece a lo lejos, muy difusa, y no ves materializarse ante tus ojos ni un solo polígono; el modo multijugador funciona muy bien; la variedad de modos de juego es la justa; la inclusión de cuatro fantasmas en las carreras contrarreloj nos parece una idea estupenda; el sistema de control no podía ser más intuitivo, fino y preciso... ¡Qué maravilla!

¿O no? Vamos a ver: en primer lugar, se trata de un juego de carreras futuristas, como *Wipeout 64*, *SCARS* y *Extreme G 2*, en las que tienes que correr y eliminar a todos los contendientes que puedas en tu camino hacia la meta. En segundo lugar, es la encarnación —en versión 64 bits— de *F-Zero*, un cartucho de SNES cuya tecnología nos dejó de piedra hace años: toda aquella velocidad, aquellos polígonos imberbes, aquella inteligencia artificial... Y en tercer lugar, *F-Zero X* es un título de carreras que va a competir en las tiendas contra rivales de la talla de *Wipeout 64, V-Rally 99, SCARS, F-1 World Grand Prix, Extreme G 2*... Vaya, quizás las cosas están más difíciles para *F-Zero X* de lo que podría parecer. Y es que, en lo que toca a «juegos de carreras futuristas estilo *Wipeout*», falta una cosa bastante importante: armas. En *F-Zero X* es primordial «matar» a tus adversarios, al menos después del segundo nivel de dificultad. Entendemos que no se incluyeran armas en la versión para 16 bits (la pobre SNES ya hacía bastante con mover todos aquellos poligonitos), pero ¿por qué no se han incluido en este cartucho? ¡Los disparos en las carreras futuristas son algo imprescindible! Bien, vale, respetaremos a los puristas que digan que es «por honrar la memoria del *F-Zero* original»... Entonces llegamos al segundo punto: el primer *F-Zero* nos hizo alucinar en colores con su magnífica puesta en escena, sus enemigos inteligentes, su velocidad, el diseño de sus naves, el impecable nivel técnico del que hacía gala si lo comparábamos con sus congéneres coetáneos..., pero ¿qué pasa con el nuevo *F-Zero*? ¿Por qué casi todas las naves se repiten, como los «personajes Marvel» de los menús? ¿También es en honor al juego original? ¿Y por qué no hay apenas texturas? ¿Por la misma razón o por aumentar la velocidad del juego? *V-Rally 99, SCARS* y *Wipeout 64* van casi igual de rápido y tienen texturas hasta en las orejas de los pilotos, ¿cuál es el problema?



La sensación de velocidad en un juego de carreras se consigue a partir de tres elementos: la velocidad a la que la pista se desliza hacia nosotros, por debajo de nuestro vehículo; la velocidad a la que pasan a nuestro lado los elementos del escenario (casas, árboles, edificios); y la cámara en primera persona. *F-Zero X* respeta el primero de estos aspectos como nadie, pero ¿qué hay de los escenarios laterales que deberíamos «dejar atrás a toda pastilla»? ¿Y dónde está la vista desde el interior de la nave? La sensación resultante en plena acción es que vas «a todo trapo por un circuito abstracto». VAS muy rápido, y NOTAS que vas muy rápido, pero NO TIENES LA SENSACIÓN DE PÁNICO que caracteriza a los juegos de carreras cuando vas muy rápido.

Parece que Nintendo tiene un serio problema con la compresión. Quizás *Zelda* sea tan enorme que necesita 256M, pero desde luego a *F-Zero X* no le hacían falta



La niebla aparece muy lejos, como en Extreme G 2.

783 km/h, ¿no te duermes? ¡Acelera!

Tú y tus fantasmas

Si después de una partida con F-Zero X todavía te quedan dudas sobre su «pedigrí de carreras», ve al modo Time Attack. Cinco minutos aquí te bastarán para despejar todas tus incógnitas...
Observarás que la sensibilidad con que las naves se ajustan al stick analógico es total, y pronto abandonarás los giros bruscos y los frenazos en pro de las curvas abiertas y las más sutiles caricias al mando. Cuando consigas rascar 10 segundos a un tiempo original de 90, sólo a base de controlar los giros y sin cometer un solo error, verás a qué nos estamos refiriendo. ¡La sutileza en el control es vital! Y para que lo veas con toda claridad, en lugar de una nave fantasma, la CPU almacena cuatro: tus cuatro vueltas anteriores. ¿No es genial?

△ *Tres fantasmas en pantalla. Cuatro, si te contamos a ti.*

△ *Las Autoridades de Magazine 64 advierten que los turbos perjudican seriamente la salud...*

¡LUCHA O MUERE!

Las técnicas de ataque no son demasiado importantes en los dos primeros niveles de dificultad, donde lo único que importa es esquivar los obstáculos y tomar bien las curvas. Sin embargo, en el nivel de dificultad Hard, el grado de violencia de las naves controladas por la CPU sube como la espuma. ¿Cómo dejan participar a esta escoria en los torneos de carreras futuristas? ¡Son verdaderos psicópatas! 29 naves pilotadas por asesinos irrecuperables que chocan entre sí a más de 1.000 km/h...
La mejor táctica consiste en empujar a todo el que se te ponga al lado con una doble pulsación de Z o R. Si lo haces en un tramo desprovisto de contenciones laterales, tu enemigo caerá irremisiblemente al vacío; y si le empujas contra una pared, le quitarás buena parte de su energía. Otra opción interesante es la rotación, con R apretado y doble pulsación a Z (o al revés). Tu nave gira sobre sí misma y un escudo rojo la protege. Conseguirás echar fuera de la pista a la chusma, especialmente en los tramos rectos y estrechos, pero la momentánea pérdida de control conlleva un cierto riesgo. Por cada nave que destruyas, aparecerá una estrella en un lado de la pantalla, y todas las estrellas se sumarán al final del Campeonato.



△ *Prepárate para la batalla en Rainbow Road. La ausencia de protecciones laterales hace muy fácil echar fuera a los malos.*

128. La causa de los «problemas de velocidad» no son las texturas, sino la mala compresión de los datos, y eso es lo que los programadores de *F-Zero X* deberían haber resuelto, en lugar de ignorar el problema. El tercer punto a tener en cuenta son sus competidores: a *Extreme G 2* le pierden los pocos *frames* por segundo, pero cuenta con unos gráficos excepcionales, armas y un control tan bueno como el de *F-Zero X*. *SCARS* todavía es sólo una luz en el horizonte, aunque la versión inacabada que hemos probado ya nos basta para decir que su jugabilidad es enorme y que no se echa en falta ni un solo frame. *Wipeout 64* será aún más completo y refinado que el *2097* de PlayStation; con eso está todo dicho. *F-1 World Grand Prix* arrastra algunos defectillos pero cuenta con multitud de pistas, opciones y horas de juego. Y *V-Rally 99* está unas páginas más adelante; juzga por ti mismo. *F-Zero X* habría sido el rey en los tiempos de *Top Gear Rally*, *MultiRacing Championship* y *GT 64*.
Ahora, por fortuna, el género de las carreras de N64 ha puesto el listón muy alto. Y *F-Zero X*... sólo llega a rozarlo. Su modo multijugador ya merece, por sí solo, la Star Game que otorgamos a todo el juego; pero la ausencia de escenarios, detalles y armas no es el precio a pagar por la velocidad. Otros lo están demostrando.

Ya lo dice la canción: «Compre-sión, amigo programador, que la senda es peligrosa...»



△ *Ve a por tu rival. Demuéstrale lo peligroso que es adelantarte...*

◁ *¡Yujuuuu!*



GRÁFICOS  ***Su velocidad no se puede comparar con la de ningún otro juego.***

6 GRÁFICOS
Los efectos de luz son lo único destacable. F-Zero X es para jugar, no para mirar.

5 SONIDO
¿Quién dijo que los japoneses no podían imitar a Iron Maiden? Pues tenía razón...

5 TECNOLOGÍA
Una velocidad increíble, pero a costa de detalles, escenarios y texturas... ¿Para qué un cartucho de 128M?

9 DURABILIDAD
El modo para un jugador es largo, la cantidad de pistas suficiente, el modo multijugador muy bueno..., pero a la larga resulta un poco monótono.

VEREDICTO
16 x 4 = 64. F-Zero de SNES x 4 = «algo muy superior a F-Zero X». Los gráficos no lo son todo, ¡pero también importan! No parece un juego para Nintendo 64.



PRECEDENTES EN 64 Analizamos *ISS '98* en nuestro número 10, y le concedimos un ¡94%!



ISS '98 es mucho más profundo de lo que parece a primera vista, tal y como explicamos en el Análisis de nuestro número 10. De hecho, en más de una ocasión la consecución de los movimientos nuevos y habilidades extra marca la diferencia entre la victoria y la derrota. Así que...

En lugar de explicarte todos los entresijos del juego (al fin y al cabo, parte de la diversión consiste en descubrir *ISS '98* por ti mismo), hemos preferido ofrecerte 15 desafíos para que puedas utilizar en cada uno alguna virguería de tu repertorio futbolero. No habrá más premio para el ganador que la diversión y la satisfacción de completar una serie de tareas que, para ser sinceros, a todos nosotros en la Redacción nos costó un —CENSURADO— completar.

Por lo tanto, tendrás que utilizar toda tu habilidad y capacidad táctica, y necesitarás una pizca de suerte. Abandona el túnel de vestuarios y salta al campo como un león...

CÓMO... convertirse en un campeón en ISS'98

Este cartucho es fantástico, pero ¿cuán fantástico eres tú jugando a él? Vamos a verlo...

Reglas

Empecemos. Las reglas que regirán cada desafío vienen explicadas en su apartado correspondiente. Sin embargo, para que nadie se pase de listo, hemos establecido unas normas básicas para todos los desafíos. Así, para cada uno debes asegurarte de que tu equipo: a) se encuentra SÓLO en la clasificación de motivación media (la cara amarilla que no está triste ni alegre), a no ser que se especifique lo contrario; b) juega SIEMPRE con 11 hombres, excepto en el desafío Cinco; y c) coloca SIEMPRE porteros de habilidad media (3 de 5). Y ahora sí. Adelante.

GO! GO!

Buck Bumble







UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon-Ctra de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel.(93) 5441500 - Fax (93) 5895660
http://www.ubisoft.es



Lo que debes saber

Antes de empezar, vamos a echar un rápido vistazo a algunas de las habilidades que te van a hacer falta.

Pase

Dirige el stick analógico hacia el jugador al que quieras pasar y pulsa A. Si lo mantienes pulsado, tus jugadores continuarán pasándose la pelota de unos a otros con tiros cortos y rápidos. Puedes utilizar este pase como alternativa al pase adelantado.



Disparo

Cuando estés dentro o bordeando el área de penalti, mantén pulsado B para obtener mejores resultados. Chutar en *ISS '98* es pan comido (sólo tienes que martillear B cuando alguno de tus jugadores esté cerca del esférico), pero para marcar hace falta algo más de precisión: tienes que dirigir la bola con el stick analógico y Z.

Entrada en plancha

Es la mejor entrada y la que da mejores resultados, aunque debes utilizarla con precaución dentro del área chica. Al pulsar C-izquierda, el jugador que esté más cerca del balón se lanzará en plancha e intentará despejar el esférico. Cuando funciona, el resultado es fantástico.



Parábola

Cuando ataques, pulsa C-izquierda para elevar el balón hacia adelante. También puedes utilizarlo para pasar un balón de defensa a defensa. Es muy impreciso si intentas pasar a un delantero en concreto, pero si tus arietes son rápidos y la defensa contraria no es muy fuerte, puedes conseguir colarla con facilidad.



Excentricidades

Si martilleas con rapidez C-izquierda, puedes mantener el balón en el aire con una serie de toques de rodilla, pie y pecho. Bueno, en pleno partido, si estás rodeado por cinco robustos centrocampistas argentinos con los ojos inyectados en sangre, no es el movimiento más aconsejable; pero en ocasiones puede llegar a desesperar a más de un defensa...



Sprint

El sprint tiene dos objetivos principales: 1) si lo mantienes pulsado, puedes abrir un espacio para intentar un buen pase o un autopase y 2) te da un impulso extra cuando intentas ganar terreno por la banda para centrar el balón. Para conseguir buenos resultados, pulsa C-abajo.

Finta

Si martilleas C-abajo, también puedes contemplar a tu jugador realizando una serie maravillosa de quiebros de cintura o fintas. Con ellas pisas el balón para despistar a la defensa. Por desgracia, aunque es una gozada, no suele funcionar con los defensas más avispados.

Pase adelantado

El mejor movimiento de *ISS '98*. Martillea C-arriba para lograr un resultado al instante o manténlo pulsado cuando los jugadores que tienes delante hayan salvado el fuera de juego. Este pase funciona mejor cuando vais igualados, ya que los rivales se adelantarán a por ti y dejarán amplios huecos en la zaga que podrás aprovechar.



Uno-dos

Difícil de ejecutar, pero muy llamativo. Es imprescindible que tus jugadores estén bien colocados: cuando te hagas con el esférico, asegúrate de que tienes un compañero muy cerca. Entonces, martillea C-derecha y mueve al compañero hacia adelante para que recoja el cuero.



Falta (A&B)

Pulsa A y B a la vez para dar un empujón disimulado a un contrario. Con árbitros como Hasegawa o Heinz probablemente te saldrás con la tuya (aunque debes ir con cuidado dentro del área chica), pero con la vista de lince de Carlos te encontrarás camino de los vestuarios en menos que canta un gallo. Está bien, pero es arriesgado.



Efecto (Z)

Con la novedad más ingeniosa de *ISS '98* puedes conseguir auténticos disparos con efecto. Lo único que debes hacer es mantener pulsado Z mientras controlas la trayectoria del cuero con el stick. Funciona mejor si lo utilizas en jugadas a balón parado y cuando tienes poco ángulo cerca de la línea de fondo para centrar a los delanteros.



Centro (C-izquierda)

Una manera muy útil de presionar la portería contraria. Sólo tienes que adelantar a los extremos y, en cuanto estés a la altura del área contraria, la zona ideal para los centros, pulsa C-izquierda para colar un balón dentro del área de penalti. Dale un poco de efecto y el portero ni la olerá.



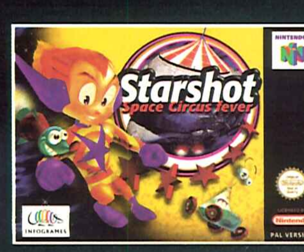
A MÍ NO ME ASUSTAN SUS DOS CABEZAS, SÓLO SIGNIFICAN DOBLE DIVERSIÓN.

Starshot
Space Circus fever

ENCANTADOR COMO AMIGO, TERRIBLE COMO ENEMIGO.









www.starshot.net

Desafío 1 Modo Escenario

Objetivo: Superar los 16 Escenarios

Informe: Hay escenarios de todo tipo, desde los que puedes superar con los ojos cerrados hasta los que son más complicados que el guión de una película de Tarantino... Por ejemplo, mantener el 3-1 a favor de Dinamarca contra Croacia con sólo 10 hombres no es excesivamente difícil, pero volver a conseguir un marcador favorable de 3-0 jugando con Suiza (contra Noruega), ya es harina de otro costal. Completa los 16 pronósticos y demuestra lo que vales.



En el último escenario lo tienes claro. Tienes que conseguir que Jamaica bata a México.

Justo lo que querrías ver en pantalla, ¿eh?



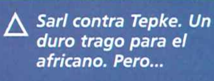
Nivel de dificultad ●●●●

Desafío 2 Penaltis

Objetivo: Ganar una tanda de penaltis en el Nivel 5 de la CPU, jugando como Liberia contra Alemania

Informe: Es bastante complicado. Liberia es uno de los equipos más flojos de *ISS '98*, y sus niveles de potencia y puntería no son muy altos, mientras que Alemania es bastante hábil en sus lanzamientos. Hay muchas maneras de lograr goles al lanzar penaltis: chutes bajos, utilización del efecto al balón combinado con un punto al que apuntar... En cualquier caso te será difícil.





Sarl contra Tepke. Un duro trago para el africano. Pero...

... con un poco de picardía consigue que el balón bese las mallas.

Nivel de dificultad ●●●

Desafío 3 Faltas directas

Objetivo: Anotar diez faltas consecutivas directas en el modo de entrenamiento con Corea del Sur

Informe: Para anotar las faltas directas en el nuevo *ISS '98* hace falta más precisión que antes, sobre todo debido a la elevada inteligencia artificial de los porteros. Y con Corea del Sur aún resulta más difícil. En el modo de entrenamiento hay unas ocho posiciones de falta directa y, desde cada uno, debes anotar de disparo o, como mucho, con un sólo toque posterior (como un remate de cabeza en plancha, por ejemplo).

Nivel de dificultad ●●●

Desafío 4 Ganar a Brasil

Objetivo: Ganar a Brasil en el nivel de dificultad 5 con una formación 1-5-4



Quizás sea la única manera de ganar a Brasil en el Nivel 5.

Informe: Esto no es nada fácil. Brasil, a pesar de no lograr revalidar el título de Campeona del Mundo, sigue siendo el rival a batir y, en el Nivel 5, son prácticamente intocables. Con sólo un defensa, prepárate para sudar tinta cada vez que ataquen. Una buena técnica consiste en jugar con un medio campo muy defensivo y situado muy atrás. Después, arrodíllate y ponte a rezar.

Nivel de dificultad ●●●●●

Desafío 5 Guerra Británica

Objetivo: Jugar con Inglaterra contra Escocia con nueve hombres y un sistema 3-3-4

Informe: Sí, ya sabemos que las normas impiden empezar un partido con nueve hombres, pero intenta hacer que expulsen a dos de tus chicos nada más sonar el pitido inicial. Los encuentros Inglaterra-Escocia siempre son muy temperamentales, así que tranquilízate y juega con limpieza, calidad y muchos pases si quieres superar a la defensa escocesa. Y de paso, vigila los contraataques.



¡Vaya pedazo de jugada. Shearer remata de cabeza y se luce...

... de cara a la galería. Inglaterra va ganando 1-0 y prepara la celebración.

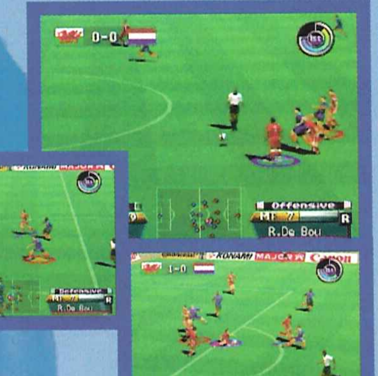
Nivel de dificultad ●●●

GO! GO!

Desafío 6 — Entradas en plancha

Objetivo: Juega con Gales contra Holanda, con el árbitro Carlos y utilizando tan sólo entradas en plancha.

Informe: Este desafío te obliga a ser muy cuidadoso y preciso. Cualquier jugador decente de *ISS '98* sería capaz de ganar a Holanda en el nivel de dificultad por defecto eligiendo la táctica que quisiera. Sin embargo, eso de utilizar tan sólo entradas en plancha bajo la atenta mirada del especialista en tarjetas Carlos hace que la defensa, sobre todo dentro de tu área, sea una empresa complicada. Recuerda que los robos metiendo tan sólo el pie están TOTALMENTE prohibidos, ¿de acuerdo?



Nivel de dificultad ●●

Desafío 7 — La Copa del Mundo

Objetivo: Ganar la Copa del Mundo con los Estados Unidos

Informe: Estados Unidos es uno de los equipos medios de *ISS '98*. Cuenta con una defensa bastante potente (su puntuación es de 85), pero con un ataque que deja bastante que desear (puntuación de 65). Si ya se hace difícil imaginar al equipo yanqui metido en semifinales, más aún resulta verlo en la final. Como es lógico, deberás reforzar las líneas avanzadas, porque si no te será imposible marcar contra las defensas más disciplinadas del mundo.

△ Estados Unidos. No es la mejor escuadra para disputar un mundial.

Nivel de dificultad ●●●●

Desafío 8 — La suerte está echada

Objetivo: Seleccionar dos equipos al azar en el nivel de dificultad 5

Informe: Aquí puede pasar de todo. Tan sólo tienes que acudir a la pantalla de Selección de Equipo y pulsar Start para que sea el ordenador quien elija una escuadra por ti. Después sigue el mismo procedimiento para escoger al rival. Como jugarás en el nivel 5, incluso los peores equipos tendrán un buen control del balón. Eso sí: si tienes la suerte de jugar con Brasil, podrás respirar tranquilo.



△ Alemania como local y visitante a la vez. Sin embargo, con un par de pulsaciones de Start...

... tenemos un interesante y apretado encuentro entre Holanda y Brasil. ▷

Nivel de dificultad: Depende

Desafío 9 — Balón adelantado

Objetivo: Acaba y gana un partido sin utilizar pases adelantados

Informe: El pase adelantado es un elemento vital de *ISS '98*, ya que permite abrir las defensas con una perfección fuera de serie. Sin este arma, las opciones de ventaja de tus delanteros son muy limitadas. Los movimientos de tu equipo han de ser más variados que nunca, y tendrás que abusar hasta la saciedad de los botones de pase e intercepción. También te serán muy útiles los uno-dos.



Nivel de dificultad ●●●

Desafío 10 — Saques de esquina

Objetivo: Anotar directamente desde un saque de esquina.

Informe: Gracias al nuevo sistema de *ISS '98*, que te permite darle efecto al balón (con Z pulsado) puedes marcar un tanto directamente desde el punto de córner. Sin embargo, casi todos los porteros están más que preparados para despejar los balones altos dentro del área, y como mínimo cuentan siempre con un hombre que protege el primer palo. Tendrás que apostar fuerte por una táctica... ¿B para adquirir potencia y C-izquierda para darle precisión al tiro, tal vez?



◁ Curva la trayectoria con el botón Z...

... y puede que celebres un gol de esta guisa. ▽





△ Activa la repetición para gozar de tu pericia tantas veces como quieras.

Nivel de dificultad ●●●

Desafío 11 Cabezazos

Objetivo: Ganar un partido sólo con remates de cabeza



Informe: Un desafío muy complicado. Para superarlo deberás exprimir a tope tu juego por las bandas, ya que, aparte de los lanzamientos de falta y los saques de esquina, los centros desde los extremos son los únicos que te permiten colar el balón dentro del área para que tus arietes puedan rematar. Intenta utilizar Z para dar efecto al esférico, de modo que los delanteros gocen de mayores oportunidades para cabecear.

Nivel de dificultad ●●●

Desafío 12 Regates

Objetivo: Marcar un gol regateando desde la línea de medio campo jugando con Camerún



△ Oman Biyek empieza su avance desde el centro del campo...

Informe: Camerún no es ninguna maravilla, por lo que este desafío será aún más difícil. Para tener alguna oportunidad deberás hacer que tus dos delanteros jueguen siempre en profundidad para que suban al centro del campo a hacerse con el balón. Por otra parte, utiliza a Kimo y Angido, que son dos extremos rápidos, para hacer más daño. Ah, y recuerda que puedes elegir al rival que quieras.

Nivel de dificultad ●●●

Desafío 13 La gran remontada

Objetivo: Ganar con Suiza a Italia, empezando con 3-0 en tu contra

Informe: Márcate tres goles en propia puerta sin anotar en la portería contraria y después inicia una remontada heroica que te conduzca a la victoria. Suiza es un equipo que no está mal, pero Italia es una selección durísima, sobre todo gracias a una defensa casi infranqueable, razón por la cual necesitarás mucha maña y fuerza de voluntad para contrarrestar semejante ventaja. Lo mejor es jugar por las bandas.



Eso es estilo suizo, sí señor. ▷

Y pensar que hace un rato el marcador reflejaba ese 0-3 en contra... ▽



Celebración en el centro del campo. ¡4-3 para Suiza! ▷

Y por fin el ansiado empate. Todavía queda tiempo. ▷



Nivel de dificultad ●●●●

Desafío 14 Goleada

Objetivo: Anotar seis goles (o más) contra Alemania en el nivel de dificultad 5 jugando con Jamaica



Informe: Alemania utiliza un sistema de presión y centra su juego en el centro del campo para atacar casi siempre con un pase adelantado a Klinsmann (algo lógico, ya que su puntuación media es de 91). Ahora ya sabes las zonas que debes proteger como un león cuando juegues con la exótica Jamaica. Lo mejor será que te decidas por una formación tipo 4-5-1 (un montón de jugadores en el centro del campo).

Nivel de dificultad ●●●●●

Desafío 15 Disparo a distancia

Objetivo: Anotar desde el círculo central en el modo de Entrenamiento

Informe: «Un entretenido desafío final para acabar este examen de *ISS '98* con algo fácil.» Puede que sea eso lo que estás pensando, pero cuidado: anotar desde el centro del campo es más complicado de lo que parece. Y recuerda que debes disparar contra tu propio cancerbero, no hacia la otra portería (en la que no hay guardameta). Para conseguirlo, tendrás que darle mucho efecto al balón (con Z).





△ Prueba suerte con un chute largo desde el centro del campo. ¡A ver si anotas!

Nivel de dificultad ●●●

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

OHMSS

00 AGENT: R.M.F.
MISION 1: MAGAZINE 64
PARTE I: CONTACTAR CON LA REDACCIÓN.

Esta carta no es una lista de preguntas, sólo se trata de unas cuantas reflexiones. Comienzo:

Aun reconociendo que la revista me parece muy buena (más los Reportajes que los Análisis), en casi todos los números en Magazine 64 se repite el mismo fenómeno. A saber, el dudoso chiste de calificar a determinados juegos como «de peluche». Esto no tendría más trascendencia si obedeciese a una calificación nueva, «patentada» por la revista, como las ya universalmente aceptadas designaciones de géneros (shoot 'em up, plataformas, etc.). El problema radica en que tiene una enorme carga subjetiva, y no se trata precisamente de un elogio. Pretende ser una especie de crítica hacia un tipo de juego muy abundante en nuestra consola y que, paradojas de la vida, forma parte de la élite de los videojuegos. Lylat Wars, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Mario Kart, Conker 64, etc. son algunos de sus representantes.

El calificativo «de peluche» atiende a su supuesto carácter infantil, contrapunto de los pretendidos «para mayores de edad», como GoldenEye, Turok, Quake... Yo ya he pasado la mayoría de edad, además de unos cuantos cabreos cada vez que leo los «de peluche» que tanto os gusta utilizar... Bueno, resumo:

Un juego es infantil cuando el público al que va dirigido sigue durmiendo con un osito de peluche. Normalmente sus gráficos son de gran colorido y los protagonistas son personajes fantásticos y simpáticos, pero esto no forma parte de su esencia. Pongamos como ejemplo Lylat Wars (uno de los juegos que hacen que me sienta orgulloso de mi consola). No veo justo calificarlo como juego de peluche, ni siquiera en su apartado gráfico (y ya no hablemos de la jugabilidad; si alguien ha conseguido medalla de oro en todas las fases que me lo comunique). La espectacularidad de este shoot 'em up (animaciones, texturas, efectos de luz...) ha sido alcanzada por muy pocos juegos; y es que gráficamente me parece de lo mejorcito de N64 (y globalmente sólo le superan Mario 64 y Banjo-Kazooie).

¿Por qué lo que más se critica de Lylat Wars es la naturaleza animal de sus protagonistas? Ante esto sólo argumentaré lo siguiente: tan irreal es que una rana pilote una nave como que una sola persona (nuestro amigo Bond, por ejemplo) liquide a todo un ejército armado hasta los dientes sin despeinarse. La diferencia es que, como es una irrealidad que gusta más, conviene no desenmascararla. No pretendo criticar a GoldenEye (juego que, lo creáis o no, tengo), sólo opino que hay que utilizar el mismo rasero con todos los juegos.

A mí también me gusta aniquilar ejércitos rusos, reventar ogros y masacrar multitudes —en un videojuego, quiero decir—, pero prefiero el otro estilo de juego. No porque sea menos violento, sino porque es más mágico y porque siempre me ha gustado la filosofía de Nintendo, ajena a las modas. Estos juegos son la esencia de todas las consolas Nintendo, pese a quien pese, y creo que deben seguir siéndolo.

R.M.F, Madrid.

Orlando furioso, ¿por qué no le echas un vistazo a nuestro Directorio y comparas las puntuaciones de *Super Mario 64, Mario Kart* y *Banjo-Kazooie* con las de *GoldenEye, Top Gear Rally* y *Quake* respectivamente? ¿Qué ves?

¿Cómo has llegado a la conclusión de que la expresión «de peluche» tiene connotaciones peyorativas? Nada más lejos de nuestra intención que usarla como insulto. *Super Mario* continúa siendo una de las estrellas de nuestra colección, al igual que todos los títulos que mencionas en tu agitada carta, pero ¿deja por ello de ser un juego «de peluche»?

Efectivamente, cuando decimos que un juego es «de peluche» nos referimos a que está protagonizado por seres zoomórficos —o, acaso, por animales con rasgos antropomórficos— y a que sus texturas son colores simples y planos, o mapeados muy grandes.

No obstante, como vienes a decir en tu carta, lo importante no es que un juego sea realista sino que sea creíble: debe producir una ilusión de realidad que se prolongue mientras juegas con él. Y esa ilusión, esa capacidad de atraparte en su mundo de ficción, no depende tanto del realismo de los gráficos como de la jugabilidad, la estructura, la tensión de la acción, etc. Por consiguiente, la calidad de un juego no es sólo deudora de su aspecto, y en este sentido *Magazine 64* no tiene nada en contra de los títulos «de peluche» bien hechos.

Tenemos que confesar que cuando, justa o injustamente, le colgamos la etiqueta «de peluche» a un juego, no sólo retratamos el juego en cuestión, sino también a los usuarios a los que va dirigido principalmente. Y eso no es un juicio de valor, sino un juicio de hecho: el departamento de márketing de Nintendo sabe que los fans de *Quake* y los de *Banjo-Kazooie* no comparten el mismo promedio de edad.

En general, cuando un juego es bueno el nivel de dificultad, el sistema de control, el número y tamaño de los niveles, la curva de aprendizaje, etc. se corresponden con el público al que va destinado. *Super Mario 64, Mario Kart, Yoshi's Story* y *GoldenEye* siguen esta pauta. Ocasionalmente, aparecen títulos que desafían esta coherencia. Son los casos de *Buck Bumble*, cuya mecánica de juego «para mayores» se

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **M.C. Ediciones, S.A.,**
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

CUENTA...

combina con gráficos «de peluche», o de *Lylat Wars* y *Banjo-Kazooie*, con sus puzzles irresolubles. Al hilo de esta argumentación, permítenos conjeturar que tu entusiasmo por *Lylat Wars* se debe, hasta cierto punto, a la falta de concordancia de sus gráficos «de peluche» con su jugabilidad, propia de un título para jugadores muy curtidos. Quién sabe si, de haber sido más fácil, *Lylat Wars* hubiera colmado las expectativas de muchos más usuarios (la mayoría muy jóvenes).

Parte del éxito de *Super Mario* y *GoldenEye* tal vez estriba en que el primero es lo bastante fácil de controlar y aprender como para que un chavalín se lo pase, mientras que el segundo es lo suficientemente largo y complicado como para que un adulto con un largo historial de juegoadicto no se lo pase en un suspiro. Aunque ambos son obras maestras por muchas más cosas, claro.

A remedo de conclusión, diremos que nos encantan los juegos «de peluche» bien hechos tanto como los «para mayores» bien hechos. Si te has sentido repetidamente ofendido, acepta nuestras disculpas, pero no se nos ocurre ninguna alternativa a una expresión tan poderosamente descriptiva como es «de peluche». Se aceptan propuestas.

EL VISIONARIO

Hola, me llamo Emilio Sánchez (si, soy ese pesado que escribe tantas veces) y quería dar mi opinión acerca de la publicidad de Nintendo. ¿Cómo pretenden vender más consolas y juegos sin apenas campañas publicitarias? No lo entiendo. Si Nintendo lleva tantos años en el mundillo, deberían saber que uno de los elementos esenciales para que una consola triunfe es la PUBLICIDAD. Pero con esto no me refiero a que salga otra vez en la tele el logo de la N64 rotando sobre sí mismo con una voz de fondo diciendo «Nintendo 64, tecnológicamente superior». Lo que quiero es un anuncio original y, si puede ser, divertido (como el de Resident Evil 2, de PlayStation). En fin, no quiero seguir (o acabaré enfadándome solo).

Una pregunta: ¿cuándo tendremos otro póster? Ya va siendo hora, ¿no? Nada más. Gracias y hasta luego.

Emilio Sánchez, Almería

Muy interesante. Parece que Nintendo ha pensado lo mismo que tú. ¿Qué te parece el anuncio de *F-1 World Grand Prix*? No es lo mejor que hemos visto, pero resulta imposible contener una risilla infantil al verlo... Esperemos que la publicidad de Nintendo 64 se mantenga en clave de humor, y no de «tecnológicamente superior con voz seria». Nos gusta más este anuncio que el de *NBA Courtside*, por ejemplo.

Y en cuanto al póster... ¿nos lees el pensamiento o qué? Pronto, muy pronto, te sorprenderemos con algo realmente especial.

SONIDO..., MÚSICA... ¿NO ES LO MISMO?

Hola. Antes de nada, os quería felicitar por la revista. A mi entender es la más independiente del mercado. Decís lo que pensáis, y eso me gusta. Por favor, no me hagáis quedar mal y contestadme este par de preguntas sin circunloquios, ¿vale?

1 Para vosotros, ¿qué volante es el más indicado para un juego de Fórmula 1? ¿Cuánto cuesta? ¿Saldrá alguno mejor dentro de poco?

2 ¿Me podríais nombrar algún web sobre N64 que valga la pena?

Antes de irme, una crítica: para mí, el juego con la mejor música es San Francisco Rush, pero sólo habláis de la música de SFR en algún chiste malo. Tampoco puedo comprender que puntuéis mejor la música de GT 64 que la de SFR (cuando en el primero, durante la partida, sólo se oye el motor del coche).

Anónimo, Anonimolandia

Venga, vale, no te haremos quedar mal con... ¿qué? Bueno, a lo que vamos:

1- El Race Leader Shock 2 está muy bien. Es igual que el Race Leader 64, pero con Rumble Pak interno incorporado.
2- http://www.64source.com/ vale la pena.

¡Pero bueno! El apartado al que te refieres se llama «Sonido», no «Música». Otra cosa es que te guste la música machacona de *SFR*, lo cual nos parece fantástico. Sin embargo, los efectos de sonido son tan o más importantes que la banda sonora, ya que están intimamente relacionados con la acción, mientras que la música cumple una función meramente ambiental. GT 64 le lleva kilómetros de ventaja a SFR en lo que a efectos se refiere.

Por otra parte, una de las cosas que más nos gustaron de *GT 64* fue, precisamente, que no tuviese música durante la carrera (detalle que, por cierto, han imitado varios juegos de PlayStation; por algo será).

SANGRE NUEVA

¡Hola! ¿Os importaría decirme algo acerca de Carggamedon 64? ¿Será tan genial como el Carggamedon de PC?

Iván Cruces, Cádiz

Nosotros también tenemos ganas de saberlo. Por ahora, lo único que te podemos decir del sangriento título de carreras de SCI es que lo distribuirá Infogrames.

Después de la maravillosa conversión que se ha llevado a cabo con *V-Rally*, apostamos el cuello del dire a que nuestro *Carggamedon* es igual o mejor que el de PC.





DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- **El nombre del juego**
- **El distribuidor**
- **El desarrollador**
- **Un resumen de nuestro análisis**
- **Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego**
- **La puntuación**
- **El número en el que fue analizado**
- **Cuánto vale**

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN	0000	64	0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

BANJO-KAZOOIE

64 STAR GAME

NINTENDO/RARE	8.990	64	9 ● 92%

Un digno sucesor de *Super Mario 64*: mejores gráficos, dos personajes en uno, mayor variedad de enemigos e ítems… Por desgracia, su jugabilidad no alcanza el nivel del clásico de Nintendo. Las cámaras son geniales, pero ocasionan problemas en los escenarios muy «accidentados»; y algunos puzzles resultan irresolubles. Si ya te has cansado de *Super Mario*, *Banjo* es sin duda la mejor elección.



● Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BUCK BUMBLE

UBI SOFT/ARGONAUT	8.990	64	11 ● 79%

Un cartucho complicado: gráficos de peluche y un sistema de control digno del mejor de los simuladores de vuelo de PC. Una mezcla no tan explosiva como nos habría gustado. Los usuarios más «jovenzuelos» de N64 lo encontrarán demasiado complicado, y los más «mayorzuelos» serán incapaces de identificarse con un insecto cibernético… Si no te importa ser una abeja y tu habilidad con el stick analógico es pasmosa, *Buck Bumble* es tu juego. Pero vaya, sólo en ese caso.



● Cuando te encuentres rodeado, colócate de espaldas a una pared para reducir el campo de tiro enemigo (combina esto con B+A y serás invencible).

BIO FREAKS

NSC/GT/MIDWAY	10.990	64	11 ● 83%

Gráficos espectaculares, escenarios enormes, personajes atractivos… Por desgracia, la tenencia de armas de los luchadores promueve los ataques desde lejos (a veces aire-aire), de forma que la lucha cuerpo a cuerpo pierde todo el sentido. La posibilidad de volar libremente por los escenarios 3-D, con escondites y elementos interactivos, nos encanta; pero la escasez de jugabilidad no se soluciona con hectolitros de sangre y algunos *fatalities* geniales (aunque lo parezca el primer día). Lástima.



● Reserva los misiles rastreadores para cuando andes mal de salud y utilízalos desde detrás de un escondite seguro. ¡Nunca está todo perdido!

CHOPPER ATTACK

NSC/GT	10.990	64	11 ● 82%

Su nivel de diversión es altísimo. *Chopper Attack* rebosa jugabilidad y sentido del humor por todos los Megas. Quizás no esté a la altura del hardware de 64 bits de Nintendo, pero si los gráficos no te importan demasiado, este cartucho te hará muy feliz. Más dinámico y rápido que *Aerofighters Assault*, más fácil de controlar que *Lylat Wars* y más frenético que ninguno de estos dos. La única definición posible es: divertido. MUY divertido.



● Avanza siempre despacio, matando a los malos de uno en uno, para poder destruir todas las cajas azules (de lo contrario perderás un montón de puntos).

BOMBERMAN HERO

NINTENDO/HUDSON	8.990	64	11 ● 75%

La segunda entrega *Bomberman* en N64 es un plataformas en 3-D que intenta combinar la jugabilidad de los clásicos *Bomberman* con los saltos y la acción de *Super Mario*. Por desgracia, no lo consigue: cámaras defectuosas, acción en 2-D la mayoría de las veces, saltos al vacío, ningún modo multijugador… Es mejor que el *Bomberman* anterior, pero comparado con *Super Mario*, *Banjo-Kazooie* o *Yoshi's Story* (los que sí son de su género) deja mucho que desear.



● En lugar de matar a todos los enemigos de cada área, avanza siempre sin parar y esquiva los ataques con saltos. Todo te irá mucho mejor.

EXTREME G 2



NSC/ACCLAIM/PROBE	9.990	64	11 ● 87%

Gráficos muy espectaculares, menos niebla que en el *Extreme G* original, pistas más anchas, armas más fáciles de utilizar, un control más refinado… Por desgracia, la complejidad de los circuitos hace que toda su velocidad —menor que la de del primer cartucho— se convierta en frustrantes pantallazos justo en los peores momentos. Su nivel de dificultad es demasiado alto, y los modos multijugador no funcionan como deberían. Mejor que el primer *Extreme G*, pero no lo suficiente.



● Si quieres saber lo que es ir rápido de verdad, juega en el modo Contrarreloj con una Honda Pantheon (con la vista en primera persona).

F-1 WORLD GRAND PRIX



NINTENDO/PARADIGM | 8.990 |  | 10 ● 91%

El primer juego de carreras «serio» de N64. Rápido, detallado, suave y... precioso. Proporciona una convincente sensación de velocidad. Ahora bien, los polígonos «cantan» en las curvas, la conducción no es muy realista y le falta jugabilidad. Las marchas, el frenado y la aceleración automáticos te quitan excesivo protagonismo y, al desactivarlos, la conducción se vuelve tremendamente difícil. Con todo, es el nuevo rey de su género.

● Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

MISSION: IMPOSSIBLE

INFOGRAMES | 9.990 | 64 | 10 ● 84%

El primer «simulador de espionaje» para N64 no da la campanada. Su trama es consistente, y en cuanto a puzzles y variedad de escenarios, resiste las comparaciones con *GoldenEye*. Por desgracia, los controles son imprecisos, el modo francotirador es brusco y la IA de los enemigos es casi nula. Lo peor es la mecánica de juego, tan lineal que, pasado un nivel, no tiene sentido jugarlo de nuevo.



● Haz pausa en selección de misión y pulsa C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda y C-arriba. Conseguirás un 7,65 Silencer con 30

MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT | 10.990 |  | 11 ● 84%

El primer *Mortal Kombat* decente para N64. Gráficos 3-D, acción 2-D, toda la velocidad característica de la serie... Su sistema de control es idéntico al de todos los *Mortal Kombat*, con algunos movimientos nuevos. Los gráficos están bien y las fatalities quedan mucho mejor a base de polígonos. No es tan completo ni complicado como son los *beat 'em up* de la actualidad, y tampoco ofrece nada que no hayamos visto en los anteriores *MK*, pero ¿qué demonios? ¡Es divertido!



● Funcionan la mayoría de las fatalities de los anteriores *MK*. Escoge a Sub-Zero, traza un círculo con el stick en el sentido contrario a las agujas del reloj y

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO | 8.990 |  | 11 ● 91%

Puede que al principio te parezca demasiado complicado, pero con el tiempo aprenderás a apreciar su enorme jugabilidad. La variedad de pistas es suficiente, los gráficos y efectos de luz son muy buenos, cada personaje cuenta con unas habilidades propias... Lo tiene todo. El sistema de control es aún más suave, fiel y completo que el de *Snowboard Kids*, las piruetas posibles son casi infinitas y todos los modos de juego resultan atractivos. Nunca te cansarás de él.



● Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

ALL STAR BASEBALL



NSC/ACCLAIM | 11.990 | 64 | 9 ● 85%

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | 8.990 | 64 | 1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BLAST CORPS



NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BUST-A-MOVE 2

NSC/ACCLAIM | 9.990 | 64 | 7 ● 85%

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN | 10.990 |  | 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loquelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



ELECTRONIC ARTS | 12.990 | 64 | 7 ● 85%

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 8.990 | 64 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONF RACING



NINTENDO/RARE | 8.990 | 64 | 2 ● 90%

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT | 9.990 | 64 | 7 ● 65%

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990 | 64 | 2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990 | 64 | 1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT | 12.990 | 64 | ● 81%

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

GO! GO!



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

ELECTRONIC ARTS | 8.990 | 1 ● 93%

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

FIGHTERS DESTINY

INFOGRAMES/IMAGINER | 11.990 | 3 ● 85%

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FORSAKEN 64

NSC/ACCLAIM | 12.990 | 7 ● 94%

El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

GOLDENEYE

NINTENDO/RARE | 8.990 | 1 ● 94%

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

INFOGRAMES/GENKI/OCEAN | 9.990 | 7 ● 86%

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro *frames* por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

KONAMI | 8.990 | 1 ● 92%

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

INT. SUPERSTAR SOCCER '98

KONAMI | 9.990 | 10 ● 94%

Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

LYLAT WARS

NINTENDO | 10.990 | 1 ● 90%

96 Megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MACE

NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

EA | 12.990 | 2 ● 92%

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE | 8.990 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI | 12.990 | 5 ● 95%

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI | 13.400 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA COURTSIDE

NINTENDO | 8.990 | 7 ● 92%

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | ● 75%

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA PRO

KONAMI | 9.990 | 5 ● 65%

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY '98

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

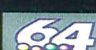
PILOTWINGS 64



NINTENDO | 9.990 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64



NSC/GT | 8.990 | 6 ● 79%

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 9 ● 80%

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SAN FRANCISCO RUSH





NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE



NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS





NINTENDO/ATLUS | 8.990 | 4 ● 90%

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SUPER MARIO 64



NINTENDO | 9.990 | 1 ● 96%

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O | 8.990 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO | 8.990 | 1 ● 86%

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK: DINOSAUR HUNTER





NSC/ACCLAIM | 9.990 | 1 ● 91%

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAVE RACE 64

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN | 8.990 | 6 ● 81%

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ | 8.990 | 6 ● 82%

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WWF WARZONE



NSC/ACCLAIM | 11.990 | 10 ● 85%

Un fantástico cartucho de wrestling. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY

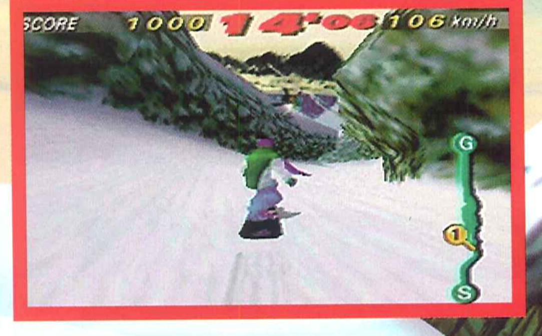


NINTENDO | 8.990 | 4 ● 85%

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de



1080° SNOWBOARDING

Ganadores de un cartucho de Banjo-Kazooie
Jaime Guillén (Málaga)
Alex Cristiá Pérez (Badalona)
Raimon Puertas Fernández (Gerona)
Victor Garrido Linares (Badalona)
Gerard Morales Nicolás (Barcelona)





Sorteo el 19 de diciembre de 1998

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2
APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
BALEARES
Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
Manacor: C/. Baix des Cos, 39
Arenal: C/. Marineta, 5 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8
Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
C/. Carlos Hernández, 14
Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
Alcázar de Toledo, 35 - Local 1
Tel. 918 49 18 05
MURCIA
Caravaca de la Cruz
Caballero de Navarra, s/n
Tel. 929 19 62 21
SAN SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SEVILLA
C/. Salineros, s/n
Tel. 954 95 00 33
Las Cabezas:
Plaza de los Martirios
Tel. 907 11 85 43
Utrera: Juan XXIII
Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
CON TU CONSOLA
NINTENDO64
¡JUEGO DE REGALO!
¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
TUROK 2
Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.
ZELDA 64
Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo
F-ZERO X
El mito de tu Super Nintendo llega a N64. El mejor arcade de conducción potenciado al máximo por los 64 bit de tu consola, con 30 vehículos e infinidad de modos de juego.
FIFA 99
El deporte rey llega a tu N64 con nuevos modos de juego, nuevos equipos, nuevas ligas, mejores movimientos, no te quedes sin él.
GAME BOY COLOR!
ULTIMA NOVEDAD
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
¡ GRATIS !
CON TU PRIMERA COMPRA:
TARJETA SOCIO + REGALO
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 - 507 269
24H
servicio urgente a domicilio
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
19.900
4.990 CONTROL PAD
4.990 CONTROL PAD COLORES
10.990 VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX
11.490 VOLANTE GAMESTER
23.900
ALL STAR TENNIS '99 CONS.
TUROK 2 9.490
V-RALLY 9.490
ZELDA 8.490
3.490 RUMBLE PACK
AMARILLA VERDE AZUL GRIS
2.990 MEMORY CARD COLORES
1080 8.490
BANJO - KAZOOIE 9.490
BIO FREAKS 10.490
BODY HARVEST CONS.
BOMBERMAN HERO 8.490
BUCK BUMBLE CONS.
BUST-A-MOVE 3DX 9.490
CHOPPER ATTACK 10.490
CRUIS'N WORLD 8.490
DIDDY KONG RACING 8.490
XG2 9.490
F-ZERO X 8.990
F-1 WORLD GRAND PRIX 8.490
FIFA '98 11.490
FIFA '99 9.490
COPA DE MUNDO FRANCIA 98 4.990
INT. SUPERSTAR SOCCER 98 8.990
MARIO KART 64 9.490
SUPER MARIO 64 9.490
MISSION: IMPOSSIBLE 9.490
MORTAL KOMBAT 4 10.490
NASCAR 99 9.490
BLIZT CONS.
NBA COURTSIDE 8.490
NBA LIVE '99 9.490
NHL '99 9.490
OFF ROAD CHALLENGE 10.490
QUAKE II 11.490
S.C.A.R.S. CONS.
STARSHOT CONS.
AR WARS ROGE SQUADRON CONS.
TIGER WOODS 99 9.490
TONIC TROUBLEF CONS.
WAIALAE COUNTRY CLUB 9.490
WAR ZONE 11.490
YOSHI'S STORY 8.490
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
NUEVA TIENDA
FRANCIA '98
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



KONAMI®
No será que te da miedo
Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
KONAMI
NINTENDO64
Designed For N64 Controller Pak™
1-4 Player/Simultaneous
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY
Nintendo®
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PAL VERSION
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
PVP
Recomendado
9.900 Ptas.
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO64
TM